12/99 7. Jahrgang / Ausgabe 74 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

• PLAYSTATION • DREAMCAST

EXKLUSIV



RUNDUMAUFKLEBER

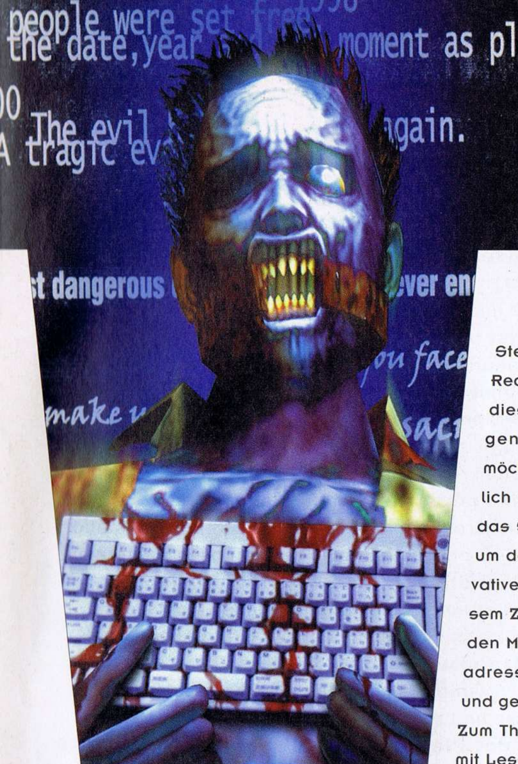
35 SPIELE-TESTS
- 86% GTA 2
- 85% Dino Crisis
- 88% Jet Force Gemini

HERBST-GRAUEN
- NEU Resident Evil 3
- NEU Fear Effect
- NEU RE: Gun Survivor

MEHR INFOS, MEHR BILDER

TOMB RAIDER IV





SCHREIB' MAL WIEDER

Steuerreform, Gesundheitsreform, Rentenreform, Rechtschreibreform: Alles ändert sich, letzteres ab dieser Ausgabe auch in der MAN!AC. Damit nicht genug: Zum Aufbruch in das neue Millennium möchten wir auch unser Magazin optisch und inhaltlich modernisieren. Schließlich müssen wir uns auf das Superspielejahr 2000 gebührend vorbereiten, um der Flut an Neukonsolen und (hoffentlich) innovativen Spielerlebnissen gerecht zu werden. Zu diesem Zweck wäre es ganz nett, wenn Ihr unten stehenden Mini-Fragebogen ausfüllen und an die Verlagsadresse schicken könntet. Vielleicht habt Ihr Glück und gewinnt einen nagelneuen Dreamcast.

Zum Thema Playstation 2 vs Dreamcast habt Ihr Euch mit Leserbriefen (bzw. Emails) schon reichlich zu Wort gemeldet. Grundsätzlich ist es momentan nicht sinnvoll (und auch nicht möglich), die beiden Systeme gegeneinander abzuwägen. Dies wird erst dann relevant, wenn Sonys DVD-Maschine samt Spielen im Handel ist. Nichtsdestotrotz hat sich Thomas den Zukunftskonsolen gewidmet und einen interessanten Artikel zum Thema verfasst – zu lesen ab Seite 34. Die Vergangenheit im Sinn, verankert in der Gegenwart, mit Blick in die Zukunft: So wollen wir die aktuelle MAN!AC und das "Update 2000" gerne verstanden wissen. Unabhängig von der Industrie, offen für neue Entwicklungen und seriös in der Berichterstattung – nicht umsonst feiern wir in diesen Tagen unser sechsjähriges Jubiläum und die 75. Ausgabe. Die Festivitäten dazu steigen jedoch erst in den nächsten MAN!AC, der 1/2000.



Typing of the Dead (Sega, 1999)



DREAMCAST ZU GEWINNEN

1. WELCHE KONSOLE BEFINDET SICH IN DEINEM HAUSHALT ODER WILLST DU KAUFEN?

- Playstation ☐ ☐
- Nintendo 64 ☐ ☐
- Dreamcast ☐ ☐
- Playstation 2 ☐ ☐
- Nintendo Dolphin ☐ ☐
- Game Boy Color ☐ ☐

2. SO GEFALLEN MIR FOLGENDE RUBRIKEN:

- Previews ☐ ☐ ☐
- Messeberichte ☐ ☐ ☐
- Features ☐ ☐ ☐
- Import-Tests ☐ ☐ ☐
- PAL-Tests ☐ ☐ ☐
- Arcade ☐ ☐ ☐
- Nachrichten ☐ ☐ ☐
- Handheld ☐ ☐ ☐
- Knowhow ☐ ☐ ☐
- Tipps & Tricks ☐ ☐ ☐
- Poster ☐ ☐ ☐
- Aufkleber ☐ ☐ ☐

3. VIDEOSPIELTECHNISCH BIN ICH EIN...

☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

Name, Vorname .... Alter ....

Straße, Hausnummer ....

Postleitzahl, Wohnort ....



Bitte den Fragebogen einsenden an Cybermedia GmbH, MAN!AC-Umfrage, Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Unter allen Einsendern verlosen wir einen Sega Dreamcast. Einsendeschluss ist der 10 Dezember. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC





16 Seit drei Jahren werkelt Sony an dem Drachen-Epos "The Legend of Dragoon". Hat sich die Arbeit gelohnt?



6 Auf der Flucht vor dem Nemesis: "Resident Evil 3" ist furchterregender denn je.



14 Eidos macht Schluss mit statischen Render-Backgrounds. In "Fear Effect" agieren detailreiche Polygon-Helden vor Filmszenen im Hintergrund.



12 And the Beat goes on: Sega schwingt auf dem Dreamcast das Tanzbein.

NEWS

FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS



90 Action Man PS


65 Buggy Heat DC


94 Champ. Motocross PS


94 Destruction Derby 64 N64




78 FIFA 2000 PS



85 Fisherman's Bait PS



50 Formel 1 '99 PS


75 Fussball Live PS

44 Dino Crisis PS


55 Gauntlet Legends N64



80 GTA 2 PS


88 Hot Wheels Turbo Racing PS

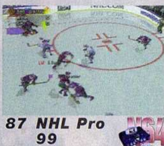

57 Incoming DC


66 Jet Force Gemini N64


85 Magical Tetris Chall. N64


86 Mario Golf N64


88 Missile Command PS

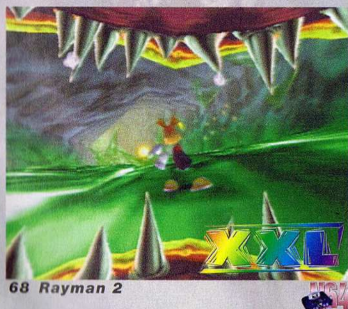

87 NHL Pro 99 N64



56 No Fear Downhill M.B. PS


58 Pac-Man World PS


49 Q*bert PS



68 Rayman 2 N64


54 Rainbow Six PS N64


84 Ready 2 Rumble Boxing DC


93 Road Rash 64 N64


65 Ronin Blade PS


93 South Park PS


57 Space Invaders PS


74 Star Wars: Dunkle Bedrohung PS


48 Toy Commander DC



62 Spyro 2: Gateway To Glimmer PS


76 Turok: Legenden... N64


92 Worms Armageddon PS


95 Worms Pinball PS


72 Wu Tang: Shaolin Style PS

IMPORT-TESTS

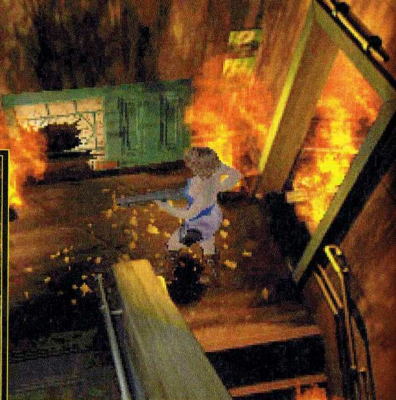


40 Climax Landers DC



42 Final Fantasy Anth. PS


42 Suikoden 2 PS

Luftige Arbeitskleidung für heiße Abenteuer: In voller Montur müsste sich Jill jetzt schnell ein Deo besorgen.

Hetzjagd Raccoon

Das Grauen erreicht die nächste Stufe: In Japan schlägt „Resident Evil 3: Nemesis" alle Verkaufsrekorde – erwartet den härtesten Fight Eures Lebens!

Biohazard 3: Last Escape", so der japanische Titel, fängt da an, wo Teil 1 aufhörte – spielt also parallel zur Handlung des zweiten Teils. Ihr schlüpft in die Rolle von Jill Valentine, die zusammen mit ihren Kollegen der Sondereinsatztruppe S.T.A.R.S. im Original erst spät hinter die Machenschaften der Umbrella Corporation kam – fast zu spät. Wir erinnern uns: Umbrella führte Versuche mit gefährlichen Killerviren durch und irgendwann passierte der unvermeidliche Super-Gau: Der T-Virus wurde freigesetzt, und die komplette Belegschaft der Forschungsstation infiziert. Doch anstatt die Männer und Frauen in Frieden sterben zu lassen, machte sie der T-Virus zu willenlosen Untoten – zu Zombies. Aber nicht ge-

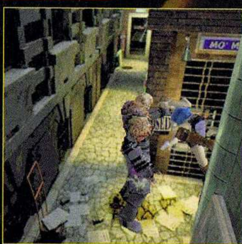
ZWEI SCHWIERIGKEITSGRADE

Langzeit-Horror

"Resident Evil 3" bietet zwei Schwierigkeitsgrade: Auf „Easy" könnt Ihr eine Menge Bisse einstecken, findet mehr Medipaks und habt kaum Waffen- bzw. Munitionsprobleme. Zum „nur Durchspielen" ist dieser Modus für Anfänger optimal, Profis geben sich aber auf „Hard" den vollen Horror: Zur spannenden Story und den aggressiven Gegnern kommt der Nervenkitzel des akuten Munitionsmangels. Doch die Mühe lohnt sich. Habt Ihr den Abspann gesehen, wird der „Mercenaries Mode" freigeschaltet, in dem Ihr als einer der drei Söldner beim Cable-Car beginnt und Euch in zwei Minuten zum Ausgangspunkt kämpfen müsst. Killt Ihr Gegner, erhaltet Ihr Zeitboni. Weitere Gimmicks motivieren zum Mehrfach-Durchspielen: So könnt Ihr Jill in insgesamt sechs verschiedenen Outfits bewundern, außerdem spielt Ihr als Carlos, Mikhail, Nicholai oder „Dino Crisis"-Heldin Regina.




Geheimer Gaststar: Die fesche Regina, Hauptdarstellerin in "Dino Crisis".


Andere Gewichtsklasse: Wenn Euch der Nemesis gepackt hat, geht's Euch an den Kragen (links). Da nehmt Ihr lieber schnell die Beine in die Hand (oben).



Im "Cable Car" habt Eure erste Begegnung mit der Söldnertruppe um Anführer Nicholai

Die Zeit drängt: Mikhail ist schwer verwundet, Ihr müßt aber erst Euer Fluchtfahrzeug reparieren.



durch City

nug der Plage durch knabberfreudige Stöhngestalten. Nach kurzer Zeit wurdet Ihr mit den schrecklichen Produkten der Virentests konfrontiert: Sprungstarke „Hunter"-Reptilien, ekelhafte Riesenspinnen – und der Tyrant: Ein erschreckend menschenähnliches Frankenstein-Monster mit Freddy-Krüger-Fingern sowie unbändiger Kraft. Zahlreiche Schrothülsen, Magnum-Kugeln und Flame-Granaten später kam es zum furiosen Finale mit dem Tyrant, und schließlich ging der Labor-Komplex in Flammen auf. Jill entkam zusammen mit ihren S.T.A.R.S.-Kollegen Chris Redfield und Barry Burton. In Sicherheit kontaktierten die drei sofort ihre Einsatzleitung – doch niemand wollte den Erzählungen über Zombies, Viren und Intrigen glauben schenken. Bekanntlich hatten sich alle Beweise Stunden zuvor in Rauch aufgelöst, trotzdem war Jill vom Desinteresse der kompletten Polizeiführung sehr überrascht. Steckte da vielleicht jemand mit Umbrella unter einer Decke? Während sich Chris Redfield auf dem Weg zur Umbrella-Zentrale nach Europa machte (hier wird der Handlungsstrang in der Dreamcast-Episode „RE: Code Veronica" fortgeführt), war Jill frustriert von der Sinnlosigkeit ihres lebensgefährlichen Einsatzes. Sie quittierte ihren Dienst bei der S.T.A.R.S.-Einheit und war gerade dabei, Raccoon City zu verlassen, als...

Kennt Ihr den zweiten Teil, fühlt Ihr Euch sofort heimisch. Euer Überlebenskampf beginnt wieder auf den Straßen von Raccoon City. In dem kleinen Städtchen wimmelt es von infizierten Einwohnern, die sich rudelartig durch Häuser und Gassen bewegen. Schnell werdet Ihr von mehreren Zombies eingekreist, nur mit einer Pistole bewaffnet. Den Zeigefinger im Dauereinsatz und Blutspritzer vor den Augen zählt Ihr im Geiste mit. 15, 14, 13... Als Ihr bei Null angekommen seid, wisst Ihr: Euer Magazin ist leer! Doch anders als beim Vorgänger bedeutet solch eine missliche Lage nicht den sicheren Tod, denn Jill ist im Nahkampf auch ohne ihr Messer nicht chancenlos. Ihr könnt Eure Angreifer zwar nicht verletzen, sie aber wegstoßen oder Euch mit einem kräftigen Tritt Platz für eine Flucht verschaffen. Capcom hat aber nicht nur den Nahkampf, sondern auch Eure Orientierung vereinfacht. Die neue Karte lässt sich nun zoomen und scrollen, außerdem werden geschlossene Türen markiert. Wenn Ihr einen Schlüssel findet, wisst Ihr also genau, an welchen Türen Ihr ihn ausprobieren müsst. Optisch hat „Resident Evil 3: Nemesis" im Vergleich zum Vorgänger etwas zugelegt. Die gerenderten Hintergründe sind dank blinkenden Leuchtschriften, sprudelnden Hydranten und lodernden Flammen noch atmosphärischer. Jill und alle anderen Charaktere wirken in Aussehen und Bewegung wirklichkeitsnäher und in den fast fotorealis-

JILL ÜBER DIE WAFFEN IN „RESIDENT EVIL 3"

„Die Magnum ist meine Lieblingswaffe!"



Messer
„Ich bin gut im Nahkampf, ehrlich! Aber mit diesem Ding kann ich nicht umgehen; irgendwie sind meine Arme zu kurz, um jemanden mit dem Messer zu treffen. Mistding!"



Pistole
„Als ich das erste Mal die Wirkung meiner Pistolenkugeln an Zombies sah, dachte ich: 'Da kannst du ja gleich mit Kirschkernen werfen!' Nur wenn ich viel Munition dabei habe, fühle ich mich mit der Pistole sicher."



Maschinengewehr
„Schon besser. Zwei Sekunden auf dem Abzug, und der Zombie liegt am Boden. Auch Hunter kann ich mir damit gut vom Hals halten, gegen die Panzerjacke des Nemesis ist diese Waffe aber unbrauchbar."

Shotgun
„Wenn mich mehrere Untote auf einmal attackieren, greife ich gerne zur Shotgun. Geschickt gezielt, treffe ich drei Zombies auf einmal. Auch gegen Spinnen oder Hunter ist meine Schrotflinte sehr wirkungsvoll."

Gewehr
„Am Gewehr gefällt mir im Vergleich zur Shotgun die höhere Schussfrequenz bei vergleichbarer Durchschlagskraft. Leider haben es die Capcom-Designer sehr gut versteckt – als Videospielheldin hat man's eben nicht leicht..."



Magnum
„Meine Lieblingswaffe! Klein und handlich, aber mit einer Durchschlagskraft, die einen Elefanten umhauen könnte. Auch gegen Zombies reicht ein Schuss, mit den aus Teil 1 & 2 bekannten Auswirkungen..."



Granatwerfer
„Diese Waffe macht einen Mordsspaß. Zombies und Wolfshunde offenbaren ihr Innerstes, selbst dem Nemesis vergeht das Lachen. Toll: Ich kann den Launcher mit mehreren Granat-Varianten laden."







リロードツール + ガンパウダーB → ショットガンの弾×7発

Bastelt Eure eigene Munition – so geht's: Kombiniert die Hülsenmaschine mit Schießpulver (drei Varianten) und – voilá – Ihr habt neue Munition.



Schießerei im Restaurant: Vor dem Mündungsfeuer seht Ihr das davonfliegende Projektil.

JILL ÜBER SICH UND DIE NEBENDARSTELLER

„Carlos scheint mich zu mögen"



Jill Valentine: „Das bin ich! Mitglied der S.T.A.R.S-Sondereinheit und eine der wenigen Überlebenden des „Resident Evil"-Infernos. Eigentlich wollte ich ja dem Zombie-Schrecken entfliehen und in Südeuropa Urlaub machen, weswegen ich auch so sommerlich gekleidet bin (was Euch sicherlich gefällt). Doch die Dinge haben sich geändert – und ich mich auch..."



Mikhail Victor: „Mikhail ist ein Kollege von Carlos. Mir wurde gesagt, dass Mikhail fast sein ganzes Leben in diversen Kriegen verbracht hat. Armer Kerl. Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion hat er sich endgültig aus seiner Heimat verabschiedet, schickt aber regelmäßig Geld an seine Familie. Unsere erste Begegnung ist ziemlich schockierend..."



Carlos Oliveira: „Carlos kämpft für Geld und wurde zusammen mit seinen Kameraden von der Umbrella Corporation beauftragt, die Zombieplage einzudämmen. Doch ich denke, das ist nur die halbe Wahrheit. Carlos scheint Sympathien für mich zu empfinden. Vielleicht benötige ich ja mal seine Hilfe."



Nicholai Ginovaef: „Nicholai ist Anführer der Söldnertruppe und ein zwielichtiger Geselle. Großmäulig, arrogant – eben ein typischer Kommandant. Ihm werden enge Beziehungen zur Russen-Mafia nachgesagt. Nicholai misstraut jedem, was ich schnell zu spüren bekomme. Und Nicholai scheint wie eine Katze sieben Leben zu haben..."



tischen Umgebungen nicht mehr wie ein Störfaktor. Hatten im Vorgänger alle Zombies die gleiche Statur, unterscheiden diese sich nun in Körpergröße, Gewicht und Verwandlungsgrad. Einige wirken blass und „ausgesaugt", andere menschlicher. Unterschiedliche Kameraperspektiven sind „Resident Evil"-Fans bereits gewohnt, genauso wie Ladepausen beim Durchqueren einer Tür oder der Fahrt im Aufzug. Während Euer Inventar bei „Dino Crisis" unbegrenzten Stauraum bietet, habt Ihr in „Resident Evil 3: Nemesis" wiederum nur Platz für zehn Gegenstände - wie bei den Vorgängern. Ihr dürft erneut Gegenstände kombinieren, wobei Ihr diesmal sogar eigene Munition herstellt. Von Beginn an habt Ihr ein kleines Maschinchen mit Patronenhülsen dabei und bastelt mit dem entsprechenden Schießpulver, das es in drei Arten gibt, Munition für unterschiedliche Waffen. „Resident Evil" war noch nie so bedrohlich wie in „Last Escape/Nemesis". Schon die eher harmlosen Zombies sind deutlich flinker als beim Vorgänger und greifen Euch an manchen Stellen sogar im Dutzend an. Meist steht in solchen Situationen jedoch ein Benzinfass in der Nähe, so das Ihr der Attacke mit einem gezielten Schuss ein schnelles Ende bereiten könnt. Dazu kommen überraschende Schockeffekte à la „Wolfshunde springen durchs Fenster" aus Teil 1 - und zwar am laufenden Band! An einer Stelle sitzt ein Untoter an eine Wand gelehnt regungslos da, und kurz vor Euch steht er plötzlich auf. An anderer Stelle springt mit lautem Knall die Tür eines Polizeiwagens aus den Angeln und ein infizierter (Ex-) Kollege kommt blutverschmiert auf Euch zu. Noch mehr Nervenkitzel versprüht der „Nemesis": Diese Weiterentwicklung des Tyrant ist auf S.T.A.R.S.-Mitglieder programmiert ("Staaaars") und kann sich, T-1000-mäßig, buchstäblich in Luft auflösen. Das erste Mal taucht der Nemesis im altbekannten Polizeirevier von Raccoon City auf und geht zuerst Eurem Kollegen Brad und dann Euch an die Wäsche. Habt Ihr ihn „erledigt", ist er noch lange nicht tot. Und so verfolgt er Euch das ganze Spiel, in bestimmten Passagen sogar über mehrere Räume oder Gänge hinweg. Eine wahre Hetzjagd durch die Straßen von Raccoon City.



Massenandrang: Gleich vier Zombies wollen Carlos, den Ihr eine Zeit lang selbst steuert, an die Wäsche.

Die Story ist wieder gespickt mit Intrigen und überraschenden Wendungen, zuviel wollen wir natürlich nicht verraten. Im Lauf des Spiels trefft Ihr auf Mitglieder einer Söldnertruppe, die Euch Hauptdarstellerin Jill in obigem Kasten näher vorstellt. Neu: In kritischen Situationen wählt Ihr über ein Textmenü zwischen Flucht und Konfrontation und bestimmt so den weiteren Handlungsverlauf. Die Rätsel stellen Euch vor keine großen Denkprobleme, ohne die Hinweise auf Japanisch müsst Ihr allerdings ab und zu etwas rumprobieren. Vor langen Laufwegen und Suchaktionen werdet Ihr verschont; meist wisst Ihr, wo Ihr hin müsst. So wendet sich „Resident Evil 3" ebenso wie der Vorgänger mehr an



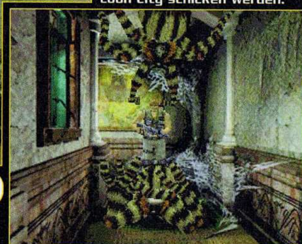
Jill über Resident Evil 3: Nemesis: „Sapperlot, hier geht die Post ab – Zombies überall! Manchmal kreisen mich fast zehn der ekelhaft detailreichen Untoten ein, da hilft nur der Schuss auf ein benachbartes Benzinfass. Denken muss ich während meines Abenteuers allerdings wenig, Rätsel sind selten und simpel. Die Render-Umgebung ist dagegen wieder unheimlich hübsch, lodernde Flammen sorgen zusammen mit der düster-dramatischen Musik für wohliges Gruseln. Ich geb's zu: Ich steh auf diese blutige Horror-Atmosphäre. Die Zombies sind viel aggressiver als bei meinem vergangenen Einsatz. Und dass mir dieser hässliche Nemesis ständig nachsteigt, finde ich sehr unhöflich! Zum Glück ist mein Abenteuer wieder recht kurz. Wegen der zwei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Handlungsabläufen befürchte ich aber, dass mich viele Spieler ein zweites Mal ins virusverseuchte Raccoon City schicken werden.







Damit habt Ihr nicht gerechnet: Der Flur ist voller Riesentarantullas.





Angriff ist die beste Verteidigung: Ihr müsst hier durch, also eröffnet Ihr das Feuer.





Bleibende Eindrücke: Links werdet Ihr vom Nemesis verfolgt, in der Mitte greift Euch der schleimige "Brainsucker" an, rechts humpelt Ihr schwer verletzt aus dem eingestürzten Krankenhaus.

Action-, denn an Adventure-Spieler. Deutsche Fans von Shinji Mikamis Survival-Horror müssen sich leider noch bis nächstes Jahr gedulden, der europäische Distributor Eidos plant eine Veröffentlichung im ersten Quartal 2000. Wie bei den Vorgängern wird die englische Sprachausgabe mit deutschen Texten untertitelt. Da eine Indizierung erhebliche finanzielle Einbußen zur Folge haben würde, lässt Eidos die deutsche Fassung von Capcom nachbearbeiten, wobei diverse Szenen nicht einfach geschnitten, sondern "verändert" werden sollen. "Der Spielspaß leidet nicht darunter", wird uns von Eidos versichert. Ebenfalls noch in Arbeit ist der deutsche Untertitel. Unser Vorschlag: "Resident Evil 3: Jill mit tiefem Dekoltee". *ts*



TITEL	Resident Evil 3
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	1. Quartal 2000

Mehr Zombies, mehr Action: Atemberaubendes Horror-Sequel in alptraumhaft schöner Render-Umgebung.





Kampf auf Leben und Tod: Im Krankenhaus überraschen Euch sprungstarke Hunter-Reptilien, die bereits für ein Blutbad gesorgt haben.

RESIDENT EVIL MIT LICHTPISTOLE

RE Gun Survivor



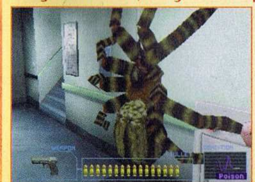
Mit Riesenklauen und scharfen Zähnen: Da lacht der Lauf Eurer Pistole...

Nicht nur Dreamcast-Fans wissen, dass sich die Zombiethematik perfekt für einen Lichtpistolen-Shooter eignet. In Capcoms neuestem „RE"-Ableger jagt Ihr mit der Lightgun im Anschlag verfaulte Untote, eklige Riesenspinnen und andere Monster – „Resident Evil"-Veteranen wissen Bescheid. Der Clou an „Resident Evil: Gun Survivor", so der vorläufige Titel: Im Gegensatz zu Gun-Shootern wie „House of the Dead 2", wo Ihr stets einem vorgegebenen Pfad folgt, bestimmt Ihr in „Gun Survivor" Euren Weg selbst. Per Knopfdruck oder Schuss neben den Bildschirm betretet Ihr Gänge und Türen, steigt eine Treppe hoch oder dreht Euch um. Rückwärtslaufen und gleichzeitig schießen könnt Ihr allerdings nicht. Capcom hat speziell für „Gun Survivor" eine Lightgun mit Richtungsknöpfen veröffentlicht, Ihr dürft den Shooter aber auch mit handelsüblichen Lichtpistolen spielen. Im Gegensatz zu bisherigen „Resident Evil"-Abenteuern läuft die Umgebung auf der Playstation ist die Umgebung in Echtzeit-3D – die einzige Möglichkeit, das innovative „Gun Survivor"-Konzept zu verwirklichen. Die Story bezieht sich nicht auf vorherige "Resident Evil"-Folgen. Exklusiv für "Gun Survivor" hat sich Capcom eine Geschichte um eine Art Paralleluniversum einfallen lassen – mehr wollen wir noch nicht verraten.

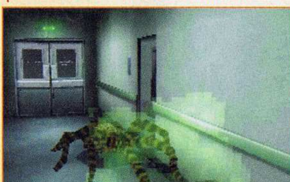


Noch ist Zeit zu handeln. Also merke: Ein Vöglein im Wind wird kalt gemacht geschwind.

Auf der Tokyo Game Show hatten wir Gelegenheit, den „Resident Evil"-Shooter anzuspielen: Anfangs ist die Steuerung etwas ungewohnt und Ihr wartet instinktiv, dass die Kamera sich automatisch bewegt. Nach wenigen Minuten habt Ihr die ungewohnte Kontrolle aber verinnerlicht und wisst die Bewegungsfreiheit zu schätzen. Ob und wann "Resident Evil Gun Survivor" nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest. *ts/nc*



Hier reicht wohl kein Insektenspray. Ist der Einsatz von Giftgas erlaubt?







Stöhn, schlurf, schnapp: Zombies dürfen bei einer "Resident Evil"-Folge natürlich nicht fehlen.

Der Weg ist das Ziel



WORK in PROGRESS

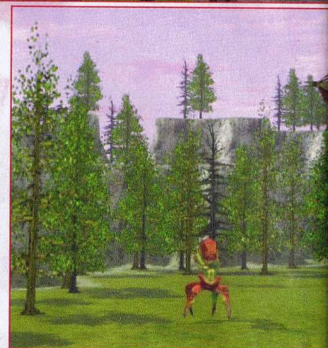
Oddworld goes 3D: Nach zwei innovativen Render-Jump'n'Runs bestreiten Abe & Co. ihr erstes 3D-Abenteuer. Ein spektakulärer Genre-Mix – atmosphärisch, aufregend, anders.

Mit der Vorstellung der PS2 ging für Oddworld-Inhabitants-Präsident und Lead Designer Lorne Lanning ein langgehegter Traum in Erfüllung. Seit Jahren liegen die Pläne für ein „3D-Abe" in der Schublade, Spielkonzept und Aussehen sind in Lannings Kopf längst verwirklicht. Dass die Playstation mit verpixelter 3D-Optik und beschränkten Render-Funktionen den Ansprüchen Lannings nicht annährend gerecht werden würde, war dem kalifornischen Visionär von Anfang an klar. Mit der Playstation 2 hatte Lanning endlich die geeignete Plattform für den offiziellen zweiten Teil der Oddworld-Quintologie gefunden – „eine Mutter für mein zweites Baby", wie er es metaphorisch ausdrückt.



Wahnsinnig witzig oder echt erschreckend? Ein bedauernswerter Mudokon dient als Energiequelle.

Nachdem der Name „Munch's Oddysee" schon seit Jahren durch die Presse geistert und eifrige MAN!AC-Leser längst über die Ausrichtung als Genre-Mix Bescheid wissen, wurden jetzt erste, wirklich beeindruckende Bilder veröffentlicht. Keine FMV-Bilder, wie Lorne Lanning ausdrücklich betont. „Es sind Screenshots aus der PC-Version. Wir müssen noch einen großen Teil des Programmcodes schreiben, um es auf der PS2 zeigen zu können. Die Grafik-Objekte, also Landschaften, Bäume, Himmel, Gebäude, Bewohner und Animationen sehen aber exakt gleich aus wie auf dem PC". „Munch's Oddysee" spielt wieder im Oddworld-Universum, diesmal übernimmt Ihr aber (zumindest zu Beginn) nicht die Rolle des sympathischen Verlierer-Mudokons Abe, sondern mimt Munch, einen Gabbit. „Munch ist wie Abe kein typischer Held und steckt ebenfalls in großen Schwierigkeiten",



erläutert Lorne Lanning das Grundkonzept der Story. „Munch ist der einzige Überlebende seiner Spezies und vegetiert in einem Versuchslabor eines großen Pharma-Konzerns. Warum? Nun, die Lunge eines Gabbit dient als perfektes Transplantat für Glukkons mit Lungenkrebs. Viele Glukkons leiden unter dieser Krankheit, weshalb eine große Nachfrage nach Gabbit-Lungen besteht. Sehr begehrt ist auch das sündhaft teure „Gabbiare"; ein Gericht, das aus Gabbit-Eiern

„Bei den meisten Filmen muss ich kotzen!"

Lorne Lanning ist Mitbegründer von Oddworld Inhabitants und geistiger Vater des Oddworld-Universums. Wir befragten den 'Hollywood-Fan' zu weiteren Projekten, Playstation 2 und seinen Lieblingsfilmen.

Was ist mit Eurem zweiten Spiel, über das du auf der E3 gesprochen hast – „Hand of Odd"? Wird dies vor oder nach "Munch's Oddysee" erscheinen?

LORNE LANNING: Auf der E3 nannten wir „Hand of Odd" ein 'Strategiespiel für PC und PS2'. Kurze Zeit später sahen wir ein, dass es ein Fehler wäre, ein klassisches Strategiespiel zu entwickeln. Selbst wenn es in der Oddworld spielen würde. Wir entschieden, die "Munch"-Technologie zu verwenden und dann die Online-Multiplayer-Komponente hinzu zu fügen, um das Konzept von „Hand of Odd" weit abseits des klassischen Strategiespiels zu verwirklichen. Die Arbeiten an „Hand of Odd" begannen parallel mit der Entwicklung von „Munch's Oddysee", das Spiel wird aber erst sechs bis neun Monate später erscheinen.

Wieviele Leute arbeiten denn an den jeweiligen Projekten?

LANNING: Insgesamt arbeiten ungefähr 40 Leute an beiden Spielen. Die Synergien sind so vielfältig (Datenbanken, Programmcode etc.), dass es schwer ist zu sagen, wieviele Personen genau an welchem Spiel arbeiten.

Themenwechsel: Wie fandest du die PS2-Präsentation vor einigen Wochen in Tokio?

LANNING: Die Conference Hall in Tokio war zu heiß und zu rauchig (lacht). Daneben war es großartig zu erfahren, dass Dolby Digital und DVD-Filme unterstützt werden. Das Design der PS2 ist hervorragend. Es ist schön, dass man das Gerät in seine Hifi-Anlage integrieren kann und die PS2 nicht wieder als Spielzeug konzipiert ist, das man auf den Boden stellen muss, weil man die CD nur von oben einlegen kann (mächtig großer Fehler, Sega!). Dass der Controller nun mit drucksensitiven Analog-Knöpfen bestückt ist, ist brillant.

Ist die Playstation 2 wirklich so schwer zu programmieren wie viele Entwickler behaupten?

LANNING. Kein Kommentar.





Frühes Stadium: Die Bilder stammen vom PC, sollen auf PS2 aber identisch aussehen.

Impressionen aus Oddworld: Flugzeugbau (links oben) und Architektur sind ungewöhnlich.

gewonnen wird und sehr lecker ist (vor allem auf Crackern mit Champagner). Auch deshalb sind die Gabbits nun fast ausgestorben.“

Lanning verspricht einen Mix mit Elementen aus fünf Genres: Action, Adventure, Rollenspiel, Strategie und Simulation. Man könnte "Munch's Oddysee" auch einfach als 'Lebens-Simulation' beschreiben. Das Verhalten jeder Person wird synchron zur Echtzeit-Grafik berechnet – man kann die benötigte Prozessorpower nur erahnen. Waren die beiden „Abe“-Spiele puzzleorientiert, so besteht bei „Munch's Oddysee“ die Aufgabe in erster Linie darin, Euer (schwieriges) Leben zu meistern. Ihr werdet auf unterschiedliche Gesellschaftsformen treffen und die Auswirkungen am eigenen Leibe spüren. Das Spielziel ist nicht genau definiert. Im Grunde geht es darum, am Ende Eurer Bemühungen die Basis für eine bessere (Odd-) Welt geschaffen zu haben. Getreu dem Motto: Der Weg ist das Ziel.

Wie von Entwickler Oddworld Inhabitants gewohnt, wird trotz vielfältiger Entscheidungs-Optionen höchster Wert auf ein simple Bedienung gelegt. Trotz des ernsten Story-Hintergrundes sollen Comedy und Unterhaltung nicht zu kurz kommen. „Du wirst während Deines Abenteuers das ganze Spektrum an Emotionen durchmachen. Einige Bewohner wirst Du deswegen hassen, was sie sind und repräsentieren, nicht weil sie Dir im Weg stehen. Andere Personen schließt Du in Dein Herz, weil sie so witzig sind – und nicht nur, weil sie Dir helfen. Außerdem wirst Du Dich um die Personen sorgen, die Du geboren, erzogen oder gepflegt hast. Unser Hauptaugenmerk war es, eine Welt zu erschaffen, die Du nicht mehr verlassen willst. Der Spieler soll die einzigartige Erfahrung machen, dass die Welt sich entsprechend seines Charakters und seiner Stimmung verändert. Entweder durch Pflege oder durch Missbrauch der Bewohner und der Landschaft, in der sie leben“.

Die aus den beiden Abe-Abenteuern bekannte 'Gamespeak' wird dank des um ein vielfaches größeren Hauptspeichers der PS2 stark erweitert. Ihr kontrolliert deutlich mehr Personen, und es wird unterschiedliche Sprachen sowie musikalische Einflüsse geben. „Die Gamespeak ist der Schlüssel, der das ganze Erlebnis zusammenbringt“, so Lanning. Auch zum Aussehen von Held Munch, der zur Zeit noch bearbeitet wird, gibt uns sein Schöpfer Auskunft – erwartet keinen Strahlemann: „Munch ist eine ziemlich erbärmliche Gestalt. Er ist sogar hässlicher als Abe, aber auf eine entzückend andere Art...“ Auch wenn Abe keine Schönheit war, so hatte er doch das, was vielen Spielehelden fehlt: Charisma. Fans des vierfingrigen Verlierertyps dürfen ihr Idol erstmals in 3D bewundern, denn auch Abe wird eine gewichtige Rolle in "Munch's Oddysee" einnehmen. Ihr trefft im Laufe des Spiels auf den grünhäutigen Mudokon, den Ihr anfangs gar nicht leiden könnt. Nach kurzer Zeit lasst Ihr Euch überzeugen, für Abe's Sache einzutreten und dürft dann jederzeit zwischen beiden Charakteren wechseln.





Drei Modukons beim Zeltlager. Wie Hauptdarsteller Munch, ein 'Gabbit', aussehen wird, ist noch nicht bekannt.

Noch befindet sich "Munch's Oddysee" in einem frühen Stadium. Schon jetzt wird jedoch deutlich, dass das Oddworld-Sequel weit mehr ist als "Abe's Exoddus" in 3D. Wenn Ihr von der PS2 nicht nur hochmoderne Grafik, sondern auch einzigartige Spielerlebnisse erwartet, könnte "Munch's Oddysee" der Titel sein, der Eure berechtigten Erwartungen am ehesten erfüllt. *ts*

TITEL	Munch's Oddysee
HERSTELLER	Oddworld Inhabitants
SYSTEM	Playstation 2
BRD-RELEASE	Herbst 2000

Lorne Lanning simuliert das Leben: Kämpft gegen Unterdrückung und beobachtet die positiven Auswirkungen auf die Gesellschaft.

Wie haben Dir die PS2-Spiele gefallen, die auf der Tokyo Game Show gezeigt wurden?

LANNING: Ich war erfreut über das, was ich nicht gesehen habe. Es ist offensichtlich, dass „Gran Turismo“ (mein absolutes Lieblings-Rennspiel) und Prügelspiele auf der PS2 großartig aussehen werden. Aber wo ist die Kreativität? Selbst wenn viele Leute die klassischen Genres auch auf neuen Systemen kaufen werden (mich eingeschlossen), so sind andere Spieler extrem hungrig auf frische Ideen. Deshalb war ich über das in meinen Augen mangelhafte PS2-Spieleangebot auf der TGS erfreut – denn je länger der Großteil der Entwickler die selben Konzepte umsetzt, findet die Minderheit mit einzigartigen Ideen eine größere Beachtung.

Du hast Deine Laufbahn in Hollywood begonnen, auch Deine Spiele wirken, dank vieler hochwertiger Render-FMVs, wie ein guter Film. Welche Streifen haben Dich inspiriert?

LANNING: Meine Lieblingsfilme sind: "Blade Runner "(Director's Cut), "Uhrwerk Orange", "2001", "Apocalypse Now", "Die Zeitmaschine", "Das Imperium schlägt zurück", "Schindlers Liste" und "Ghost in the Shell". Ich schätze vor allem Story-Tiefgang und Kernaussage dieser Filme, die Raritäten in einer Welt voller langweiligem 08/15-Hollywood-Mist. Um es deutlich zu sagen: Bei 95% aller Filme muss ich kotzen! Die genannten Perlen dagegen haben durch die Bank inspirierende und kontroverse Konzepte, die in einer wundervoll dramatischen Welt zum Leben erweckt werden. Sie sind enorm komplex, durch fabelhafte Drehbücher aber trotzdem von jedermann zu verstehen. Dazu sind sie handwerklich kaum zu übertreffen. "Ghost in the Shell" habe ich wohl öfter gesehen als jeden anderen Film zuvor.







Auch im 25. Jahrhundert sind Minirock und Plateaustiefel noch modern



Ulala ist die rasende Reporterin der Galaxis. Sie tanzt um das Überleben der Menschheit.



Aerobic-Stunde: Die Charaktere machen Ulala jeden Unfug nach.



Weltraum Oper

Tanzen, um die Welt zu retten? In „Space Channel 5" braucht Ihr Taktgefühl, um den Aliens den Garaus zu machen.

TITEL
Space Channel 5
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
nicht bekannt

Let's dance: Verrücktes Musik-/Tanzspiel mit kunterbunter 3D-Optik, tollem Soundtrack und süßer Heldin.

Eigentlich erstaunlich, dass der Dreamcast in Bezug auf Musikspiele selbst in Japan ein kärgliches Dasein fristet. Allein die zwei „Pop'n Music"-Teile befriedigen die Rhythmus-Begeisterung der Sega-Anhänger. Der Mutterkonzern reagiert nun auf die offensichtliche Lücke im Line-Up und lässt mit „Space Channel 5" ein abgedrehtes SciFi-Musikspektakel entwickeln. Für das Projekt, dem mittlerweile 50 Leute angehören, wurde als kreativer Kopf Tetsuya Mizuguchi abgestellt, der Arcade-Fans bereits mit Automaten wie „Sega Rally" und „Manx TT" beglückte. Mizuguchis erster Konsolentitel verspricht im wahrsten Sinne des Wortes ein 'abgespacedes' Spielprinzip. Ihr schlüpft in die Rolle der schnuckligen All-Reporterin Ulala, die nur mit ihrem Mikrofon bewaffnet Alienhorden bekämpft. Die Level, die in den futuristischen Szenarien mit Seventies-Touch zu bewältigen sind, bestehen jeweils aus zwei Phasen. Im Tanzteil haltet Ihr Ulala durch rhythmischen Knopfdruck im Takt, während Ihr gleichzeitig über Steuerkreuz und weitere Tasten verschiedene Tanzschritte ausführt. Je nach Güte Eurer Verrenkungen verleitet Ihr immer mehr der umstehenden Charaktere zum Mittanzen. Auch in der zweiten Phase müsst Ihr den Takt halten, die Tastenkombinationen dienen aber dazu, skurril aussehende Aliens abzuknallen. Da „Space Channel 5" in einem frühen Entwicklungsstadium steckt, lässt sich leider über die Güte der Spielmechanik noch nicht viel sagen. Die Atmosphäre allerdings ist schon jetzt grandios. Groovende Siebzigermusik, durchgeknalltes Ambiente und Ulalas sexy Bewegungen versprechen einen echten Partyhit. *sf/nc*





Das Mikrofon ist Eure einzige Waffe im Kampf gegen die Außerirdischen

"Wir folgen unserer Inspiration"

Produzent Tetsuya Mizuguchi hat das Automatenteam Sega AM Annex verlassen, um „Space Channel 5" unter seine Fittiche zu nehmen. Im tokioter Vergnügungsstadtteil Shibuya stand er MAN!AC Rede und Antwort.



Das Team von Tetsuya Mizuguchis residiert in Tokios Jugend- und Partystadtteil Shibuya

Was ist Eure schwierigste Aufgabe bei der Entwicklung?

MIZUGUCHI: Am härtesten ist es wohl, das Spiel interessant zu machen. Wir haben das Spielsystem während der Entwicklung ständig verändert, um das Spielgefühl zu verbessern. Ich will nicht nur ein durchgestyltes Spiel mit guter Atmosphäre schaffen.

Denkt Ihr beim Design auch an die nicht-japanischen Spieler?

MIZUGUCHI: Nicht wirklich. Bei „Sega Rally" oder „Manx TT" haben wir den ausländischen Markt bedacht. Diesmal konzentrieren wir uns nur auf den 'reinen Spaß' und nicht auf eine Zielgruppe oder einen spezifischen Absatzmarkt. Wir folgen einfach unserer Inspiration.

Diese Sorte Spiel ist bisher selten in Segas Line-Up. Denkst Du, der Dreamcast braucht Titel wie „Space Channel 5"?

MIZUGUCHI: Die Spiele heutzutage sind nicht besonders interessant; ich weiß auch nicht, woran das liegt. Bessere Grafik und Musik ist nicht alles. Wenn sich die Spielkonzepte in Zukunft nicht wirklich ändern, könnte der Markt schrumpfen.

Habt Ihr extra eine sexy Hauptfigur verwendet, um eine ältere Zielgruppe anzusprechen?

MIZUGUCHI: Ja, wahrscheinlich. Gut, Du kannst Ulalas Wäsche unter dem Miniröckchen sehen, aber das ist nur niedlich und nicht pornographisch. Wir wollten kein Sex-Spiel machen. Wir haben darüber nachgedacht, wie Kleidung im 25. Jahrhundert aussehen wird und wir kamen zu dem Schluss, dass es in 500 Jahren nicht wichtig ist, ob jemand deine Unterhosen sieht. Was Ulala wirklich sexy macht, ist die Art, wie sie sich bewegt. Und das gut hinzubekommen war ein hartes Stück Arbeit.

SEGA

Andere *Konsolen* wecken *das Kind* in dir.

Dreamcast weckt *das Tier.*





Hast du nicht auch manchmal das animalische Verlangen nach 128-Bit-Technologie und einem kostenlosen Internet-Zugang? Spürst du nicht tief in dir drin den Urtrieb, durchs Web zu surfen und E-Mails zu verschicken? Ja? Doch? Irgendwie schon? Dann hör auf deine Instinkte und spiel mit einer Konsole, die dir all das bietet: Dreamcast. Du wirst sehen, danach fühlst du dich gleich besser. So, und jetzt sei brav und mach schön Platz.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com







Beim Design der Charaktere hat sich Kronos an japanischen Anime-Filmen orientiert. In Zwischensequenzen werden Polygon-Personen aus dem Spiel verwendet – allerdings in höherer Auflösung.

Armee der



"Aber ich bin doch schon tot!" Kein Horror-Abenteuer ohne Zombies:



WORK in PROGRESS

Mit revolutionärem Technikkonzept war "Fear Effect" eines der wenigen Playstation-Highlights auf der letzten E3. Wir haben den Entwickler Kronos besucht und uns das Action-Adventure im Detail angeschaut.

"Fear Effect" ist eines der wenigen Playstation-Spiele, die auch Profispieler durch ihre Optik beeindrucken. Mit einzigartigem Technikkonzept sorgt der Eidos-Titel für ein Aha-Erlebnis: Statt vorgerenderten Standbildern à la "Resident Evil" agieren Polygon-Charaktere vor FMV-Schleifen. Die komplette Umgebung wirkt unheimlich lebendig; lodernde Flammen, sanft wogende Gewässer und vielbefahrene Straßen habt Ihr auf der Playstation in dieser Qualität noch nicht gesehen. Die technische Umsetzung ist eher simpel: Hintergrund-FMVs werden von CD abgespielt, Ladepausen müsst Ihr dadurch nur beim Betreten eines neuen Szenarios in Kauf nehmen. Die Kameradaten werden nach jedem Videoframe aktualisiert, Hintergrund und Charaktere synchronisiert. Dadurch sind sowohl Kamerafahrten als auch Zooms möglich.

Was Entwickler Kronos aus dieser Technik gebastelt hat, erstaunte uns bereits auf der E3, als das Spiel noch "Fear Factor" hieß. Wegen befürchteter rechtlicher Probleme mit der amerikanischen Band Fear Factory änderte Eidos den Namen in "Fear Effect".

Kronos sieht Ausarbeitung und Tiefe der Story als zentrales Qualitätsmerkmal eines filmähnlichen Videospiels. Als Beleg wählt Kronos-CEO Stanley Liu folgenden Vergleich: "Am Ende eines guten Films sagt niemand: 'Toll, der Hauptdarsteller hat 60 Zombies gekillt'. Sondern er sagt: 'Toll, der Hauptdarsteller hat dem Bad Guy den Garaus gemacht!' Es geht also nicht nur um das Wie, sondern vor allem um das Warum. In vielen Sitzungen ent-

DER ENTWICKLER VON "FEAR EFFECT"

KRONOSLOGIE

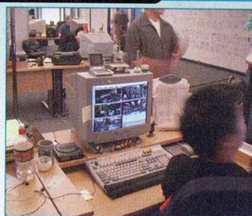


Wie viele amerikanische Software-Entwickler hat Kronos Digital Entertainment seinen Sitz im Herzen Kaliforniens, genauer gesagt in Pasadena, eine halbe Autostunde von Los Angeles entfernt. Bei 30° C im (nur theoretisch vorhandenen) oktoberlichen Schatten, stattete MAN!AC dem "Fear Effect"-Entwickler einen Besuch ab.



Die Fachpresse vor Ort: Links im Hintergrund "Fear Effect"-Produzent John zur Platten.

Kronos wurde 1993 gegründet und produziert neben Spielen für Playstation und N64 auch Computer-Animationen für diverse TV-Stationen. Von Beginn an legte Kronos den Focus auf moderne, hochwertige Grafik – schließlich kam man durch gute Kontakte günstig an 40 hochwertige Silicon-Graphics-Workstations. Mit ihrem Playstation-Debüt machte sich Kronos jedoch keinen guten Namen: Das peinliche Ruckel-Beat'em-Up "Criticom" (39% Spielspaß in MAN!AC 4/96) erschien 1995 kurz nach dem Systemstart in den USA. Kronos-Präsident Stanley Liu ist sich der mangelhaften Qualität durchaus bewusst, hat aber eine Ausrede parat: "Wir hatten von der Playstation noch keine Ahnung, als Vic Tokai uns den Auftrag gab, innerhalb von vier Monaten einen Playstation-Prügler zu entwickeln. Wir haben den Verantwortlichen von Vic Tokai erklärt, dass dieses Unterfangen schlichtweg unmöglich sei. Alleine die Einarbeitungszeit unserer Entwickler in die neue Technik würde vier Monate in Anspruch nehmen. Als ich dann den Scheck von Vic Tokai gesehen habe, sagte ich allerdings spontan: 'OK, wird gemacht.' Im nachhinein betrachtet war 'Criticom' ein schlechtes, aber für uns und unseren Publisher einträgliches Spiel. Unser Image hat natürlich gelitten, noch heute ist Kronos nur die Firma, die dieses schreckliche 'Criticom' gemacht hat". Auch die beiden folgenden Kronos-Projekte waren Beat'em-Ups. Ebenfalls für Vic Tokai entwickelte Kronos 1997 den soliden N64-Prügler "Dark Rift", ein Jahr später für Sony das durchschnittliche "Cardinal Syn". Kronos' populärste PC-Entwicklung war wohl der interaktive Horrorfilm "Phantasmagoria" für Sierra. Für ihr nächstes Konsolen-Projekt verwendet Kronos eine ähnliche Technik wie bei "Fear Effect" – allerdings auf der Playstation 2: Kronos verspricht superdetaillierte Polygoncharaktere vor einem DVD/FMV-Hintergrund. Sony dürfte so ein Spiel sicher gefallen.





Optimale Arbeitsbedingungen: Moderne SGI-Workstations (links) und ein Platz zum Entspannen.



Gruppenbild mit Gästen. Unter das zwanzigköpfige Team hat sich die "Fear Effect"-Besetzung geschlichen.







Fette schwarze Balken (auf unseren Bildern aus ästhetischen Gründen nicht zu sehen) sollen nach Kronos-Angaben den Film-Charakter hervorheben – wir tippen eher auf technische Gründe.

Finsternis

warfen die Kalifornier eine spannende Hintergrundgeschichte, der Fortgang der Story wird in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt. Alles beginnt mit dem Verschwinden der 16-jährigen Wee Ming Lam, Tochter von Mr. Lam, einem einflussreichen chinesischen Geschäftsmann. Ein Team von Spezialisten macht sich auf die Suche nach dem Mädchen und gerät in eine Art Parallelwelt, in der China nur auf den ersten Blick so wirkt wie gewohnt. Im weiteren Verlauf erfahrt Ihr einiges über die chinesische Mythologie und trefft schließlich auf den "King of Hell" – mehr wird nicht verraten.

Ihr schlüpft in die Rolle von erwähntem Spezialisten-Team, bestehend aus Hana Tsu-Vachel, Royce Glas und Jakob "Deke" Deco (siehe Kasten). Jede Person erlebt ihre eigene Story, der Wechsel zwischen den Charakteren geschieht automatisch. "Fear Effect" wird drei Endings haben, von denen nur eines ein Happy-End ist. Überhaupt soll das Spiel nicht nur positive Gefühle wecken. In manchen Situationen wird's düster, in zwei von drei Abspännen dürfte einer der Helden bereits tot sein.

Für Euer Inventar ruft Ihr keinen separaten Bildschirm auf – alles passiert am unteren Bildrand in Echtzeit. Eure Charaktere wechseln auch mal die Klamotten, dies wird aber logisch erklärt. Wenn Hana z.B. plötzlich nur noch von einem Handtuch bedeckt wird, liegt das nicht am voyeuristischen Drang der Entwickler, sondern daran, dass Hana während der morgendlichen Dusche von Eindringlingen überrascht wurde und flüchten musste.

Powerups gibt es keine, dafür spielt Euer 'Angstfaktor' eine wichtige Rolle: Ist er bei Null, seid Ihr nach dem nächsten Schuss tot. Damit es nicht soweit kommt, killt Ihr so viele Feinde wie möglich und lasst kein Rätsel ungelöst. Puzzles kommen recht häufig vor, wirken aber nicht konstruiert, sondern sind in die Spielablauf eingebunden. So wollt Ihr in einer Zelle einen Wärter überwältigen, habt aber keine Waffe. Also lockt Ihr ihn in eine Ölpfütze, er rutscht aus, und Ihr könnt ihn überwältigen. Waffen gibt's jede Menge: Neben einfachen Pistolen Marke 45er Automatic und 9mm gibt's auch Handfestes wie die allseits beliebte Shotgun oder die Assault Rifle.

Für die fetten Gegner klaut Ihr Euren Feinden einen Granat- oder Raketenwerfer bzw. eine MG. Gezielt wird automatisch, Ihr müsst nur in die ungefähre Richtung Eures Opfers blicken. Hana kann mit zwei Pistolen sogar gleichzeitig auf verschiedene Feinde ballern.

"Fear Effect" wird samt umfangreicher Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt – wir hoffen auf ähnlich hohe Qualität wie bei "Soul Reaver" und der "Tomb Raider"-Reihe. *ts*

DIE HAUPTDARSTELLER IN "FEAR EFFECT"

DREI KRIEGER MIT PROFIL

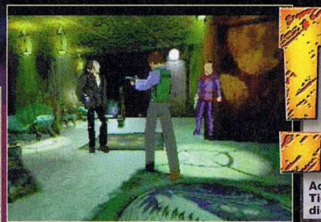
NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Hana Tsu-Vachel	24 Jahre	Shan Xi Province	geheime Aufträge
PROFIL			
Aufgewachsen und trainiert im Province Militär-Camp, ist Hana ein Experte im 'unsichtbaren' Ausführen von streng geheimen Missionen. Sie spricht zahlreiche chinesische Dialekte, ist ein hervorragender Scharfschütze und Fahrer. Als Vollwaise misstraut sie jeder unbekannten Person, weshalb sie trotz ihrer offensichtlichen Schönheit noch immer zu haben ist.			

NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Royce Glas	34 Jahre	Pacifica, Kalifornien	Kampfaufträge
PROFIL			
Glas ist Ex-Militär und nun zuständig für inoffizielle Aufträge der Regierung. Er hat keine Probleme damit zu töten – ob zum Zwecke der Selbstverteidigung oder zur Erfüllung seiner Mission. Furchtlos und anerkannt in seinem Team, agiert er trotz seiner draufgängerischen Art effizient und clever. Wer ihn unterschätzt, findet sich schnell zwei Meter unter der Erde wieder.			

NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Jakob 'Deke' Deco	37 Jahre	Christchurch, New Austin	Attentate, Sprengstoff
PROFIL			
Deke liebt seine Arbeit. Nur nachts, wenn er von den Dämonen seiner weiblichen Opfer verfolgt wird, wünscht sich der grüblerische Einzelgänger ein 'normales' Leben. Mit Deke zusammen zu arbeiten heißt, einen Pakt mit dem Teufel zu schließen – seine Aufträge enden regelmäßig in einem Blutbad. Deke ist beileibe nicht austrainiert, seine Kampferfahrung gleicht diese Schwäche aber zehnmal aus.			



Jeder Charakter hat individuelle Stärken, Deke zum Beispiel kann dank Panzerweste mehr Treffer einstecken als seine Kollegen.



TITEL
Fear Effect
HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
1. Quartal 2000

Dank FMV-Hintergründen ungemein lebendig wirkendes Action-Adventure mit Tiefgang: Dringt ein in die Tiefen der Hölle.









Preisgekrönt: Die Hintergrundoptiken wirken aufwendiger und phantasievoller gestaltet als die der Konkurrenz.



Grafikpracht ohne Ende: Euer Auge wird durch fulminante Effekte verwöhnt.

Sony lässt die Drachen steigen

Das epische „Legend of Dragoon“ schickt sich an, den heiß umkämpften Rollenspiel-Thron zu erobern



Welche Geheimnisse die Ruinen dieser Hütte wohl bergen?

Alles Leben in der Welt Tesfell hat seinen Ursprung in dem göttlichen Baum Shinjiku. Die 108 Rassen verdanken ihm ihre Existenz. Anstatt friedlich zusammen zu leben, liegen sie jedoch im ständigen Krieg miteinander. In ihrem Streit verwüsten sie das ganze Land – bis schließlich die Partei der geflügelten Menschen den Sieg davon trägt. Doch deren gnadenlose Herrschaft ist nur von kurzer Dauer. Die unterdrückte Menschheit erhebt sich und revoltiert gegen ihre neuen Herren – der Drachenkrieg beginnt. Von Generation zu Generation wurde die Geschichte dieses Krieges über die Jahrhunderte weitergegeben. 10.000 Jahre später verlässt der junge Schwertkämpfer Dart sein Heimatdorf auf der Suche nach dem Mörder seiner Eltern. Ihm zur Seite steht die schöne Sheina, Häuptlingstochter und begabte Bogenschützin. Auf ihrer Reise begegnen sie den unterschiedlichsten Gestalten: Goblins, menschenähnlichen Tigern, engelsgleichen Wesen und natürlich Drachen. Die Riesenechsen spielen in Sonys neuem Rollenspiel die Hauptrolle. Über drei Jahre arbeitete ein Team aus 100 Leuten an dem epischen Werk, das auf der „Siggraph“ in Los Angeles sogar eine Auszeichnung für die Optik erhielt. Die bisher veröffentlichten Bilder lassen zumindest grafisch auf einen absoluten Spitzentitel hoffen. Die Qualität der FMV-Sequenzen übertrifft einen Großteil der Konkurrenz, über 600 vorgerenderte Szenarien laden zu ausschweifenden Erkundungsreisen ein. Um all dieser Grafikpracht genug Platz zu bieten, wird „The Legend of Dragoon“ auf vier CDs ausgeliefert. Über den Spielverlauf lassen sich leider nur wenige Aussagen machen. Neben den klassischen Rollenspiel-Gemetzeln mit eigenem Kampfbildschirm und Menü-Kommandos müsst Ihr Euch auch mit kniffligen Action-Sequenzen herumschlagen: Eure Charaktere springen über glitschige Steine oder erklettern Bäume und Felswände. *dm*









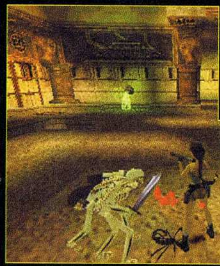


"Final Fantasy" lässt grüßen: Die fantastischen Rendersequenzen sorgen für Kinoatmosphäre vor dem Fernseher – stockt schon mal Eure Popcorn-Vorräte auf.

TITEL	Legend of Dragoon
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Nicht bekannt

Episches Rollenspiel um mächtige Drachen und tapfere Helden, das grafisch neue Maßstäbe auf der Playstation setzt.







Schießen und Schalten sind erneut Laras Hauptaufgaben



Lara brennt: Nehmt Euch vor offenem Feuer in Acht, sonst bleibt von Lara nur ein Häufchen Asche übrig.

Neues vom

Ist "Die letzte Offenbarung" wirklich eine? Oder darf die "Tomb Raider"-Fangemeinde nur an einer runderneuerten Lara Croft Hand anlegen? MAN!AC ist dieser Frage bei Eidos nachgegangen.




Es werde Licht: Effektvoll sind die Räume durch Fackeln und Feuerbälle illuminiert.

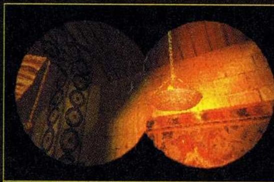




Wasser in der Wüste: Schwimmeinlagen sind trotz trockenem Klima recht häufig.

Eine ungeschriebene Regel in der Spielebranche lautet: Die Fortsetzung eines Massentitels muss pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen. Der Termindruck, der auf Designern, Programmierern und Beta-Testern lastet, ist dadurch gnadenloser als bei gewöhnlichen Projekten. Fängt man sich bei vielen Entwicklern mittlerweile auf die Frage nach der Fertigstellung nur ein lapidares "When it's done" ("Wenn's fertig ist") ein, stehen bei Serien wie "Formel 1" oder "FIFA" die Release-Termine schon ein Jahr vorher unerschütterlich fest. Beim vierten Teil der "Tomb Raider"-Serie ist das nicht anders. Am 26. November als Veröffentlichungstag wird nicht gerüttelt, komme was wolle. Die Folge ist, dass Entwickler Core Design weder Zeit noch Muse hat, alle paar Wochen neue Bildschirmfotos, Infos, Artworks oder Beta-Versionen an Fachmagazine herauszugeben. Und auch Interviewwünsche scheitern an den verrammelten Türen und Mailboxen überbelasteter Kreativer. Trotzdem haben wir nichts unversucht gelassen, an neues Info- und Bildmaterial zu Laras viertem Auftritt heranzukommen. Mit Erfolg, denn wir durften erstmalig in etwa 20 Szenarien hineinschnuppern – und ein Action-Adventure begutachten, das sich von seinen Vorgängern deutlich abhebt.

Schon im Trainingslevel von "Tomb Raider 4: Die letzte Offenbarung" ist alles anders als gewohnt. Die obligatorischen Aufwärmübungen führt Ihr nämlich nicht mit Frau Croft in deren Villa durch. Das Intro-Level versetzt Euch nach Anghor Wat, Kambodscha, wo Ihr in die Rolle der 16 Lenze jungen



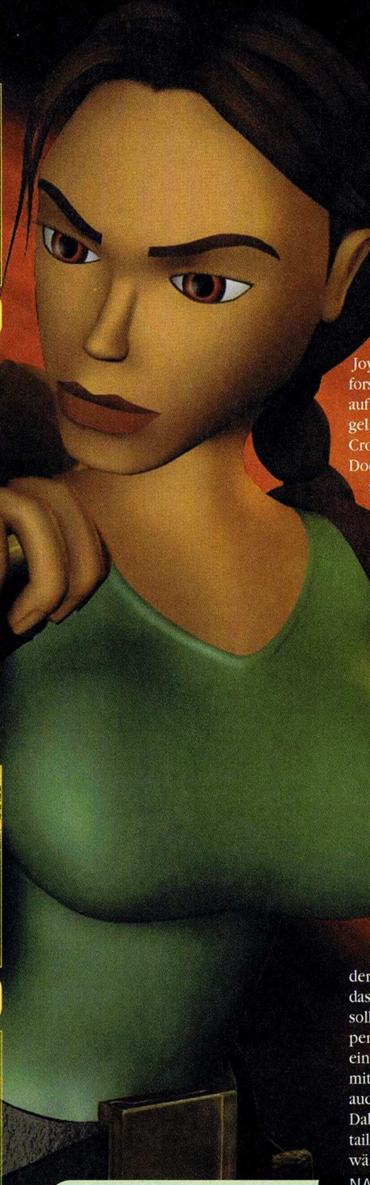
Mit dem Fernglas könnt Ihr stufenlos in die Ferne zoomen



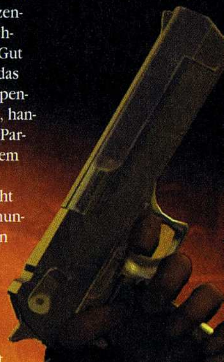


Der richtige Dreh: Während ein Einheimischer die Fackeln entzündet, öffnet Ihr das Tor zum nächsten Raum.

Nil



Lara schlüpft. Der abenteuerlustige Teenager hat sich zwar noch nicht zu der aufreizenden Traumfrau ausgewachsen, wie wir sie kennen. Gut gebaut und athletisch ist das Mädel aber allemal. Mit wippenden Pferdeschwänzen springt, hangelt und kriecht Ihr durch den Parcours und lernt dabei, wie mit dem Joypad umzugehen ist. Natürlich erforscht die abenteuerlustige Göre nicht auf eigene Faust den asiatischen Dschungel, ihr Mentor Professor Werner von Croy befindet sich an ihrer Seite. Doch nicht nur in diesem historischen Rückblick bekommt Ihr eine andere Lara als gewohnt zu Gesicht. Auch die erwachsene Titelheldin, mit der Ihr Euch anschließend durch's mystische Ägypten schlagt, hat sich verändert. Die attraktive Archäologin wurde von Core neu modelliert – die Folge sind weichere Rundungen und leicht veränderte Gesichtszüge (was, laut Eidos, auch das Älterwerden der Akteurin ausdrücken soll). Zusätzliche Schattenwürfe auf Körper und Kleidung verleihen Lara zudem ein plastischeres Äußeres. Einhergehend mit dem neuen 3D-Modell bekommt Ihr auch einige neue Bewegungen spendiert. Dabei handelt es sich um optische Details wie Laras Umgucken, wenn sie rückwärts kriecht, aber auch um echte funk-





Jung übt sich: Bis auf ihre Waffen ist Teenie-Lara mit allem ausgestattet, was wir an Miss Croft so lieben.



Detaillierte Texturen und antike Einrichtungsgegenstände erzeugen authentisches Nahost-Flair



Gute Orientierung: Dank begrenzter Größe und reicher Ausstattung der Räume verlauft Ihr Euch nur selten.



TITEL	Tomb Raider 4
HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Core besinnt sich au die Action-Adventure-Tugenden des ersten Teils und verquick sie mit sauberer Optik und frischen Ideen.

NACKTE TATSACHEN

Tomb Raider 4: Das ist neu!

"Die letzte Offenbarung" hat den Anspruch und das Potential, seine Vorgänger qualitativ zu übertreffen. Hier findet Ihr einen Überblick der wichtigsten Änderungen, die uns beim Spielen aufgefallen sind und Cores ehrgeiziges Ziel wahr werden lassen könnten:

1. Gelungene Story: Mehr Hintergrund-Information zur Hauptperson. Nur ein sorgfältig ausgearbeiteter Schauplatz.

2. Dichte Atmosphäre: Verzicht auf strenge Levelunterteilung. Ständiges Datenstreaming während des Spiels. Zwischensequenzen erneut teilweise in Spielgrafik.

3. Ausgewogener Schwierigkeitsgrad: Eine gesunde Mischung aus Action und Abenteuer. Verzicht auf abstruse Rätsel und unfaire Hüpfeinlagen respektive Gegner.

4. Neue Aktionsmöglichkeiten: Klettern an Seilen und Stangen. Kombination von Gegenständen. Snipermodus. Um Ecken herum hangeln.

5. Bessere Grafik: Weichere Konturen der Hauptfigur. Verbesserte Licht- und Schatteneffekte. Detaillierte Umgebung mit Kunstgegenständen, Reliefs, Statuen etc.

AUSFLUG NACH ÄGYPTEN

Die englische Patientin

In ihrem vierten Abenteuer kehrt Lara zu einem Schauplatz zurück, den sie schon im ersten "Tomb Raider" besuchte. Die Namen der Orte, die sie in dem Land am Nil erkundet, lesen sich wie das Inhaltsverzeichnis eines Ägypten-Reiseführers. So erforscht Ihr mit der durchtrainierten Heldin die Pyramiden von Gizeh, das Tal der Könige, Cleopatras Palast und die (wieder entdeckte) Bücherei von Alexandria. Auch jede Menge Tempel und Gräber harren ihrer Erkundung, was allerdings eine Armee untoter Wächter zu verhindern sucht. Auf Skelette, wandelnde Mumien und seltsame Fabelwesen trefft Ihr z.B. im Grab des Semerkhet, im Horus- und Isisheiligtum oder dem Tempel von Karnak. Und natürlich ist auch die Sphinx wieder mit von der Partie.



Druckvoller Auftritt: Lara hat für ihr Alter immer noch eine fabelhafte Kondition.

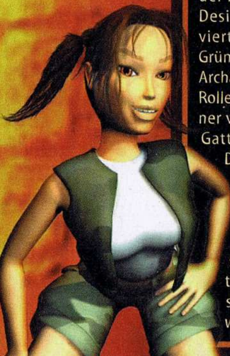
tionelle Änderungen. So macht Ihr beispielsweise Gebrauch von einem Seil, um die höhere Ebene einer Pyramide zu erreichen, oder Ihr klammert Euch an einer Stange fest und rutscht wie ein Feuerwehrmann im Einsatz daran herab. Auch Änderungen im Inventar-System und neue Ausrüstungsgegenstände besitzen nicht nur Schauwert, sondern wirken sich elementar auf das Spielprinzip aus. Besonders profitiert Ihr von der Möglichkeit, Laserpointer und Taschenlampe beliebig mit Waffen zu kombinieren. So beleuchtet Ihr mit der Schrotflinte im Anschlag finstere Gänge oder zoomt weit entfernte Gegner heran. Bei den Waffen, unter denen sich auch eine Armbrust befindet, habt Ihr die Wahl aus verschiedenartiger Munition. Die Schrotflinte z.B. lässt sich mit regulären oder weit streuenden Patronen bestücken.
Prima gelungen sind die Licht- und Schatteneffekte, die dem Abenteuer viel Atmosphäre verleihen. Fackeln werfen flackerndes Licht gegen Relief-verzierte Sandsteinmauern, Sonnenstrahlen brechen sich in der modrigen Luft düsterer Katakomben. Auch die Taucheinlagen überzeugen: Filigrane Luftblasen steigen auf und tanzende Schatten überziehen den Boden überfluteter Bauwerke.
Die Legimitierung des Szenarios auf einen Schauplatz ist nur auf den ersten Blick ein Nachteil. Das ägyptische Abenteuer ist nämlich in eine dichte, durchgehende Geschichte eingebettet, die ohne Brüche im Spielfluss durch filmreife Zwischensequenzen weitererzählt wird. Während Ihr Euch z.B. im besten Indy-Stil an einem rasenden Zug entlang hangelt, wird plötzlich auf einen Jeep umgeschaltet, der sich in hohem Tempo nähert. Nachdem zwei, mit blitzenden Schwertern bewaffnete Nomaden waghalsig auf den fahrenden Zug aufgesprungen sind, kehrt die Kameraperspektive wieder zu Euch zurück (und Ihr erledigt die beiden problemlos dank Sniper-Modus). Bemerkenswert ist auch eine Szene, in der Ihr durch den unbedachten Schritt auf eine Bodenplatte eine Anti-Grabräuberfalle auslöst. Wie im diesjährigen Wüstenspektakel "Die Mumie" ist der Boden plötzlich bedeckt von ekligen Skarabäen, die Euch hinterherwuseln und in kürzester Zeit erledigen. Dank all seiner Mystik, Denkmäler, Grabstätten und Kultur gestaltet sich Ägypten als idealer Schauplatz für Laras abenteuerliche Reise. Und geht man von den Orten aus, die wir bereits mit Ihr besuchen durften, leistet Core Design gute Arbeit, das geheimnisvolle Flair optisch und akustisch einzufangen. Wir dürfen auf "Die letzte Offenbarung" gespannt sein. *sf*

Die Abenteuer der jungen Lara: Auch im Teenie-Alter ist der Forscherdrang der Heldin nicht zu stoppen.

Das neue Inventarsystem: Waffen lassen sich mit Gegenständen wie Taschenlampe oder Laserpointer kombinieren.

SÜSSE SECHZEHN

Young Lara





Lara Croft ist zweifellos einer der beliebtesten Videospielcharaktere. Bis auf ihre Vorliebe für kurze Höschen und enge Tops weiß die Spielergemeinde allerdings nicht viel von der Person hinter der reizvollen Fassade. Das will Core Design ändern und geht deshalb im vierten Teil auf ihr Vorleben und die Gründe ein, die sie zur leidenschaftlichen Archäologin gemacht haben. Eine wichtige Rolle in ihrer Jugend spielt Professor Werner von Croy, dem Lord Croft und dessen Gattin die geliebte Tochter nach langen Diskussionen anvertrauen. An der Seite von Croys unternimmt Lara ihre erste Entdeckungsreise ins ferne Kambodscha – mit gerade mal 16 Jahren. In "Tomb Raider 4" dürft ihr selbst in die Rolle der jungen Lara schlüpfen, um sie im Trainingslevel durch ein asiatisches Miniabenteuer zu führen. Das Ende der Retrospektive ist allerdings tragisch: Lara wird von ihrem bewunderten Professor getrennt und hält ihn für tot...

JAMMA Show '99

Der Club der Künstler

Arcade-Umsetzungen wie „Tekken", „Ridge Racer", „Sega Rally" oder „Soul Calibur" zählen zu den Genrehighlights auf den Heimkonsolen. MAN!AC besuchte die bekannteste Spielhallen-Messe und präsentiert Euch die interessantesten Neuigkeiten sowie potentielle Konsolen-Hits.

SPAWN (CAPCOM)

Comic-Shootout


Fette Endgegner und enges Zeitlimit machen Euch zu schaffen

Basierend auf den Spawn-Comics präsentierte Capcom einen düsteren 3D-Arenen-Shooter, der in vielerlei Hinsicht an Segas „Outtrigger" (siehe MAN!AC 11/99) erinnert. In „Spawn" dürft Ihr beispielsweise ebenfalls die Perspektive frei wählen: Ihr streift entweder via Ego- oder Third-Person-Ansicht durch die Umgebung. Eine komplette Arena besteht aus kleineren Räumen, die untereinander mit klaustrophobischen Gangsystemen verbunden sind. An Waffen waren in der Messeversion bisher nur gängige Metzelwerkzeuge wie Maschinengewehr und Axt integriert. Innovativer ist dagegen das neuartige „Speichersystem" des Automaten: Habt Ihr einen Level erfolgreich abgeschlossen, erscheint auf dem Bildschirm ein Passwort. Gebt Ihr diese Buchstabenkombination beim nächsten Spielhallenbesuch ein, könnt Ihr an gleicher Stelle fortfahren. Zudem bietet dies die Möglichkeit, seinen Spielstand auf der absehbaren Dreamcast-Version (Stichwort: Naomi) weiter zu benutzen.


Ungedeckt seid Ihr in den großen Räumen ein leichtes Ziel







Bis zu vier "Spawn"-Automaten lassen sich via Naomi High-Speed-Link koppeln (Bild rechts)



Vom 9. bis 12. September 1999 öffnete in Tokyo die jährliche JAMMA-Show ihre Pforten. Das 37. Treffen der Arcade-Riesen war erstmals auch für Nichtmitglieder der „**J**apanese **A**rcade **M**achine **M**anufacters **A**ssociation" zugänglich. Der Löwenanteil der vorgestellten Titel fiel zum Leidwesen ausländischer Händler in den Bereich Musikspiele, wobei Konami mit ihrer Bemani-Serie immer noch marktbeherrschend ist. Auf der Hardwareseite blieben Überraschungen aus. So wurden von keinem Hersteller neue Arcade-Boards vorgestellt, nur von Segas Model-4-Renner „Star Wars Episode 1 Racer" waren kurze Videoausschnitte zu bestaunen. Das Dreamcast-verwandte Naomi-Board war eindeutig führend und sogar Namco präsentierte mit „World Kicks" ein Fußballspiel für diese Hardware. Von Playstation-2-basierten Arcade-Automaten war nichts zu sehen, gerüchteweise sollen nächstes Jahr auf der AOU-Show erste Geräte gezeigt werden.



CAPCOM



Der Naomi-Automat **Spawn** (siehe links) war mit grandioser Optik und komplexem Spielablauf das Highlight am Capcom-Stand. Dage-



SAMBA DE AMIGO (SEGA)

Samba-Gerassel

Jetzt hat's auch Sega erwischt: Mit „Samba de Amigo" erscheint der erste Musiktitel des Arcade-Giganten. Kein geringerer als Sonic-Team-Kopf Yuji Naka zeichnet für das originelle Konzept verantwortlich. Das Spieldesign ist an klassische Bemani-Spielchen angelehnt: Ihr bekommt auf dem Monitor Anweisungen und führt sie so gut wie möglich aus. Nichts neues, aber die Besonderheit liegt in den ausgefallenen „Rassel"-Controllern. Mit diesen müsst Ihr den vorgegebenen Rhythmus nachschlagen. Dabei legte Naka-san großen Wert auf einfache Handhabung: „Ich wollte ein Spiel schaffen, das jedem Spaß macht, einfach zu lernen ist und zu wilden Verrenkungen anregt". Schafft Ihr es, den Beat einzuhalten, erreicht Ihr höhere Level mit schnellerer Musik und anderen Titeln. Apropos Musik: Bei „Samba de Amigo" ist der Name Programm. Die Lautsprecher heizen mit brandaktuellem Latin-Sound kräftig ein.









Rassel Dir einen: "Samba de Amigo" war einer der Publikumslieblinge auf der JAMMA-Messe.

gen wirkte **Strider 2** als simples 2D/3D-Action-Spiel recht blass – für Fans des zehn Jahre alten Vorgängers trotzdem interessant.

JALECO

Mit **Rock'n'Tread 2** und **Steppin Stage 2** zeigte Jaleco zwei Nachfolger ihrer Musikspiele. Karaoke-Begeisterte freuen sich über **The Audition**, wo die Spieler im richtigen Takt mitsingen müssen.

KONAMI

Wieder einmal stand bei Konami alles unter dem Thema Musik. Mit einer Riesenliste an Fortsetzungen von erfolgreichen Bemani-Automaten stemmt sich der japanische Riese gegen das allmählich nachlassende Musik-Interesse seitens der Spielhallen-Besucher. Neben den mehr oder weniger aufgepeppten Sequels **Dance Dance Revolution 3rd Mix**, **Pop'n Music 2**, **Beat Mania 5th Remix**, **Pop'n Stage** und **Guitar Freaks 2** wurde mit **The Dream Comes True** eine interessante Version von „Dance Dance Revolution" präsentiert, wobei die gleichnamige, in Japan sehr erfolgreiche Pop-Gruppe den kompletten Soundtrack lieferte. **Rap Freaks** begeisterte zusammen mit dem „Hand-Clapper"-Controller und den fetzigen Rap-Rhythmen das Publikum am meisten.



NAMCO

Am Stand des "Pac-Man"-Erfinders fiel vor allem das Fußballspiel **World Kicks** ins Auge – weniger wegen der unspektakulären Optik und des teils chaotischen Spielablaufs, sondern aufgrund des ungewöhnlichen Automaten-Designs. Am Fuße der Kabine ist für jeden Spieler ein halber Ball montiert, über den sowohl Schüsse, als auch Tackling-Manöver ausgeführt werden, was in der Hitze des Gefechts leider oft Verwirrung auslöst. Vielleicht erscheint dieser Naomi-Kicker demnächst als Dreamcast-Umsetzung – mit passendem Controller versteht sich... Mit **Crisis Zone**



"World Kicks" fasziniert mit ungewöhnlichem Automaten-Design





In Namcos "Crisis Zone" fliegen die Fetzen: Mit Eurem Maschinengewehr zerlegt Ihr die detaillierte Innenausstattung eines Büros in tausend Stücke.

JAMBO SAFARI (SEGA)



Dieses Nashorn bringt Euch massig Punkte. Mit Eurem Jeep dürft Ihr auf der Suche nach wilden Tieren völlig frei durch die Savanne düsen.



Rettet den Verdurstenden und bringt ihn zu einer Oase

Großwildjäger

Nationalpark-Fans aufgepasst! Segas „Jambo! Safari" versetzt Euch als Ranger direkt nach Afrika. Zu Beginn wählt Ihr aus vier Wildhüter-Charakteren, die jeweils mit unterschiedlichen Jeeps, Seilen und Netzen ausgestattet sind. Eure Hauptaufgabe besteht anschließend darin, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Tiere einzufangen. Mit Eurem Geländewagen fahrt Ihr völlig frei durch die Savanne, ein Radar hilft Euch beim Auffinden der wilden Viecher. Im Anfänger-Modus lernt Ihr den Umgang mit Fahrzeug sowie Fanggeräten: Der Jeep wird wie gewohnt via Lenkrad und Pedalen gesteuert, Seil und Netz werden über einen extra Hebel bedient. Um ein Tier zu fangen, müsst Ihr möglichst nahe heranfahren und im richtigen Moment Eure Leinen auswerfen. Habt Ihr ein Gefühl für das optimale Timing erreicht, wird's ernst: An insgesamt 28 verschiedenen Tierarten, wie beispielsweise Giraffen oder Elefanten, dürft Ihr Euer Können messen – die grauen Riesen sind übrigens die Endgegner eines Abschnittes. Um das „Fang mich"-Spielchen abwechslungsreicher zu gestalten, passieren von Zeit zu Zeit unerwartete Ereignisse. So müsst Ihr u.a. einen verdurstenden Wissenschaftler zu einer Oase bringen oder einem Touristen die vom Affen gestohlene Brille wieder beschaffen.





zeigte Namco den dritten Teil der „Time Crisis"-Serie. Das gewohnte Pedal, um in Deckung zu gehen, blieb im Gegensatz zur Lightgun erhalten: Habt Ihr bisher via Pistole die Verbrecher erledigt, kommt diesmal ein Maschinengewehr zum Einsatz. Erheblich verbessert wurde die Optik, die mit hochauflösenden Texturen, hübschen Animationen und Effekten wie herumfliegenden Papierfetzen beeindruckte. Für Musikspiel-Fans stand eine „Gitarren-Version" von **Um Jammer Lammy** parat. Die Controller sind ähnlich wie bei „Guitar Jam" bunte Plastik-Klampfen, optisch hat

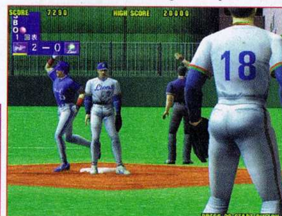


sich gegenüber der Playstation-Version nichts verändert.

SEGA

Die Krisen der letzten Jahre scheinen Segas kreativen Köpfen nicht geschadet zu haben. Das Line-Up des Arcade-Giganten beeindruckte die Besucher mit abwechslungsreichen und innovativen Titeln. So gab sich Yu Suzuki die Ehre und präsentierte eine abgespeckte Version seines letzten Ferrari-Renners: **F355 Challenge Twin** lautet der Name des mit einem Monitor auskommenden F355-Ablegers (siehe MAN!AC 8/99). Als neues Feature weist die Kabine einen VMS-Slot auf. Damit können Spieldaten sowie Fahrleistungen dauerhaft gespeichert und in einem speziellen Modus analysiert werden. Die Verwendung des Dreamcast-Speichermediums lässt auf eine Umsetzung für Segas Heimkonsole hoffen. **Emergency Call Ambulance** war der einzige Model-3-Titel: Ihr übernehmt die Rolle eines amerikanischen Rettungswagenfahrers, der verletzte Personen aufsammeln und so schnell wie möglich ins nächste Krankenhaus befördern muss. Als unfallträchtige Schauplätze stehen New York, Chicago und Los Angeles parat, die ähnlich wie in „Crazy Taxi" frei befahrbar sind. Einer der abgedrehtesten Automaten war **The Typing of the Dead**. Die Optik basiert auf dem Lightgun-Shooter „The House of the Dead 2", aber anstatt mit einer Plastikwumme faulige Zombies vom Bildschirm zu ballern, müsst Ihr eingeblendete Wörter in eine Tastatur hacken, um die Untoten-Schar zu erledigen. Leute mit „Zehnfinger"-Kenntnissen sind im Vorteil, da die Tippgeschwindigkeit ein







Oben die Ein-Monitor-Version von "F 355 Challenge", rechts Segas "Derby Owners Club".





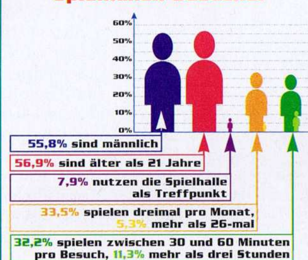
Putzige Charaktere und geniales Spielprinzip: "Sega Tetris" (oben). Links oben Segas "Dynamite Baseball".

SPIELHALLEN-WAHN

Der japanische Arcade-Markt in Zahlen

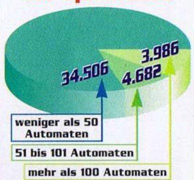
Damit Ihr Euch eine Vorstellung von der wirtschaftlichen Bedeutung der Spielhallen in Japan machen könnt, haben wir die interessantesten Daten des JAMMA White Paper 1999 für Euch zusammengefasst.

Profil der Spielhallen-Besucher



Quelle: JAMMA White Paper 1999

Größe der Spielhallen



Gesamtumsatz: 1.080.000.000 DM

Anzahl der Arcade-Automaten: 867.000 Stück

TAITO

Einer der ungewöhnlichsten Automaten war bei Taito zu finden. In Zusammenarbeit mit dem bekannten Baumaschinenhersteller Komatsu entstand der **Power Shovel Simulator**. Ihr übernehmt das virtuelle Führerhaus eines ausgewachsenen Baggers und löst via Schaufel- und Auslegerkommandos verschiedene Aufgaben. Um die Steuerung mit zwei Joysticks noch realistischer zu gestalten, vibrieren die Hebel wie in einem echten Bagger. Nach dem erfolgreichen Absolvieren von unterschiedlichen Trainingsabschnitten darf sich der frischgebackene Baggerführer im „Comical Mini-Game"-Modus in spaßigen Missionen wie Luxusautos zerstören oder Schildkröten in einem Aquarium retten austoben. *os/nc*



ausschlaggebender Parameter ist. Auch an Fans von Denkspielen wurde bei Sega gedacht: Bis zu vier Spieler dürfen in **Sega Tetris** geometrische Figuren um die Wette stapeln. Anhänger von Großwild-Jagden finden in **Jambo! Safari** (siehe links) eine günstige Alternative zur teuren Urlaubsreise. Mit **Toy Fighter** (siehe rechts) zeigte Sega ein Herz für Kinder: Simple Steuerung sowie Spielzeugcharaktere zielen auf das junge japanische Spielhallen-Publikum. Dem momentanen Musikspiel- und Latino-Trend wird **Samba de Amigo** (Seite 23) vom Sonic Team gerecht. Die größte Überraschung am Sega-Stand war allerdings **Star Wars Episode 1 Racer**. Das kommende Model-4-Rennspiel wurde zwar nur als Video gezeigt, konnte jedoch mit atemberaubenden Optiken glänzen. Hinsichtlich Leistungsdaten des neuen Arcade-Boards hüllte man sich noch vornehm in Schweigen.

Leute in Sicherheit und wehrt gleichzeitig die Angriffe von hungrigen Dinosauriern ab.

SNK

Die einzige Neuheit am SNK-Stand war **Prehistoric Isle 2**. In dem witzigen 2D-Horizontal-Actionspiel müsst Ihr verschiedene Mini-Rettungsmissionen erledigen. So bringt man beispielsweise



Rettet die schreienden Überlebenden des U-Bahn-Crashs und weicht angreifenden Dinos aus: "Prehistoric Isle 2"

TOY FIGHTER (SEGA)

Puppen-Gekloppe



Wie im Spielzeugladen: Die Puppen sind in Kartons verpackt.

Sega gilt im Prügel-Sektor immer noch als Garant für hochklassige Kampfsportsimulationen (siehe „Virtua Fighter"-Serie). Mit dem 3D-Prügler „Toy Fighter" begeben sich die Japaner in kindlichere Gefilde: Mit neun verschiedenen Plastikpuppen dürft Ihr Euch schlägern bis die Kunststofffetzen fliegen. Die Steuerung ist wie gewohnt simpel: Je ein Knopf steht Euch für Schlag, Tritt und Deckung zur Verfügung. Kombiniert mit den Richtungstasten vollführt Ihr so Attacken von einfachen Faustschlägen bis hin zu knochenbrechenden Combos. Zusätzlich zu diesen 'normalen' Angriffstechniken dürft Ihr ähnlich wie bei „Fighting Vipers" den spielfeldbegrenzenden Absperrring für offensive Moves nutzen. Um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen, müsst Ihr „Fighters Destiny"-mäßig Punkte erringen, die je nach Angriff unterschiedlich verteilt werden. So bekommt Ihr für einen einfachen Niederschlag mit den Fäusten einen, für einen erfolgreichen Wurf zwei und für die Spezialattacke „Bomber Attack" gar drei Zähler gutgeschrieben. „Toy Fighter" läuft auf dem Naomi-Board und ist somit ein heißer Umsetzungskandidat für den Dreamcast.



Ein "Bombers Down" bringt Euch drei Punkte







Ein schwebender Ring begrenzt die Kampffläche: Nutzt die Absperrung, um den Gegner mit beherzten Attacken zu überraschen.







Ob 'Bienen beim Picknick' (oben) oder 'Hintern im Weltraum' (rechts), die Spielchen in "Chef's Luv Shack" sind zwar simpel, aber witzig.

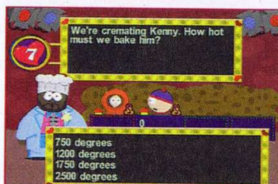
You don't know Chef

Genervt von Quizshows mit unsympathischen Moderatoren, hohlen Kandidaten und primitiven Fragen? Dann macht Euer Feierabend-Programm selbst mit „Chef's Luv Shack"!

Nach dem gescheiterten Versuch, den derben Witz von „South Park" in einem Ego-Shooter zu verarbeiten, steht uns ein zweites Acclaim-Spiel rund um die lästerliche Serie ins Haus. Chef persönlich, der ständig spitze Koch der Schulkantine, lädt Euch zu einer Quizshow in sein „Luv Shack" ein. Bevorzugt mit drei Mitspielern schlüpft Ihr in die Rolle der vier groben Gören, um Wissen und Wahnwitz zu beweisen. Im Stil bekannter TV-Shows dürft Ihr Euer Wissensgebiet aussuchen, wobei die Kategorie kaum Rückschlüsse auf die Frage zulässt. Wie schon beim urkomischen PC-Quiz „You don't know Jack" (in USA auch für die Playstation erhältlich) sind Bezeichnungen wie „Asche zu Ärschen" oder „Berühmte schwule Cowboys" hauptsächlich für derbe Wortwitzeleien gut. Ähnlich sieht's mit den Fragen aus, deren Lösung Ihr nach Druck auf den Buzzer aus vier Antworten aussucht. Neben „South Park"-spezifischen Themen sind die meisten Fragen recht allgemein, dafür aber immer witzig und politisch unkorrekt. Zwischen den Raterunden mutiert „Chef's Luv Shack" zu einem „Mario Party" für Erwachsene. In über zwanzig Minispielchen könnt Ihr Euer Punktekonto erhöhen. Viele der Einlagen sind dabei von Automatenklassikern inspiriert, andere bieten amerikanische Volksfestdisziplinen wie Seilziehen oder Blaubeerkuchen-Wettmampfen. Fans des Originals dürfen sich auf die Synchronisation durch die beiden Erfinder der Serie, Matt Stone und Trey Parker freuen. Chef wird wieder von Soul-Größe Isaac Hayes gesprochen. Seid Ihr englischer Kraftausdrücke und Anzüglichkeiten nicht mächtig, dürft Ihr in Untertiteln Erics Flüche und Kennys Gebrabbel mitlesen. *sf*

TITEL
Chef's Luv Shack
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
Dezember

Amüsanter Wissens- und Geschicklichkeitstest für "South Park"-Fans. Die Qualität der Lokalisation bleibt abzuwarten.







Gewohnt geschmacklos: In der Schnellraterunde (rechts) droht Cartman die Einführung einer Analsonde. Auch die Fragen (oben links) zeichnen sich durch derben Humor aus.

MUSIK FÜR DIE MASSEN

South Park-Sounds

Fans der Serie dürfen im Plattenladen bereits zwei CDs mit „South Park"-Musik erwerben. Auf „Chef Aid" von 1998 gibt sich nicht nur Cartman mit seinem Lieblingssong „Come sail away" die Ehre, eine ganze Reihe Stars von Meatloaf über Wyclef Jean bis zu Elton John steuern ihre Stimme bei. „Bigger, Longer, Uncut" ist dagegen der Soundtrack zum „South Park"-Kinofilm, der dieses Jahr mit großem Erfolg in den USA lief.



DEJÁ VU

Alberne Automaten

Oldiekenner finden in „Chef's Luv Shack" eine ganze Reihe ihrer Lieblingsautomaten. Im typischen „South Park"-Stil dürft Ihr Euch an Klassikern aus den frühen Achtzigern versuchen. So ersetzt Cartmans Katze den Mario in einem „Donkey Kong"-Clone, die vier Kinder vernichten Bienenformationen, die sich wie die Aliens aus „Galaga" aufbauen und Eric fährt mit seinem Dreirad Pizza aus und erinnert dabei schwer an Ataris „Paperboy" von 1984. Geschmackvoll wie von „South Park" gewohnt, gestaltet sich eine „Asteroids"-Variante, bei der Ihr als die Furzkönige Terrance und Phillip die „Ärsche im Weltraum" beseitigt.



Das Cartrennen sieht aus wie Ataris "Supersprint"



Cartman agiert als "Donkey Kong"









Pizzaboy Cartman und sein Vorgänger "Paperboy"



Große Klappe: Natürlich ist unser Cartman der Schnellste im Blaubeerkuchen-Wettessen

ARJAY GAMES



24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten








Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®



Nintendo 64

Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad	59,95
Command & Conquer 64	119,95
Donkey Kong 64	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Gauntlet Legends	129,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rayman 2	129,95
Smash Bros.	99,95
StarCraft 64	129,95
World Driver Championship	129,95
WWF Attitude	129,95



Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
R-Type DX	69,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95



NEO GEO Pocket

Grundgerät us versch. Farben	189,00
Headphones SNK	29,95
Linkkabel Dreamcast Kompatibel	49,95
Baseballstars us	89,95
Bio Motor Unitron us	89,95
Fatal Fury First Contact us	89,95
Metal Slug 1st Mission us	89,95
NeoGeo Cup 98 us	89,95
Neo Turf Masters us	89,95
Pacman us	79,95
Puyo Pop us	89,95
Samurai Shodown 2 us	89,95
Tennis us	89,95

Digital Video Disk

Blast from the Past	69,95
Highlander Director´s Cut	69,95
Inspector Gadget 7.12.	69,95
South Park: Bigger, Longer, Uncut	69,95
The Matrix	69,95
The Mummy	79,95
The Haunting	69,95
Wild Wild West	69,95

Disney-Meisterwerke ab November für kurze Zeit als limited Edition DVD im Handel (Code 1/englisch) je 99,95

DVD VIDEO

Alle Neuheiten, Code 1 und Code 2 auf Lager!



Sega Dreamcast

Grundgerät PAL inkl Joypad + Modem	499,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	59,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Blue Stinger	109,95
Dynamite Cop 2	89,95
Expandable	89,95
House of the Dead 2 inkl. Gun	149,95
Metropolis Street Racer	109,95
NBA Showtime	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog	89,95
Sega Bass Fishing inkl. Angel	189,95
Sega Rally 2	109,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Toy Commander	89,95
Virtua Fighter 3tb	89,95
World League Soccer	89,95
Grundgerät US inkl Joypad + Modem	649,00
Armada	139,95
Hydro Thunder	139,95
NFL 2000	139,95
Rainbow Six	139,95
Soul Calibur	139,95
Trickstyle	139,95
Jap.Software:	
Carrier	139,95
Death Crimson 2 LightgunShooter	139,95
Giga Wings	139,95
Maken X	139,95
Shen Mue	159,95
Speed Devils	139,95
Zombie Rev[illegible]e	139,95



Sony Playstation

Grundgerät Dual Shock	249,00
Ace Combat 3	129,95
Bass Landing incl. Angel-Controller	179,95
Black Bass vs Blue Marlin	129,95
Crash Team Racing	89,95
Dino Crisis	99,95
Fatal Fury Wild Ambition 3D	129,95
Final Fantasy Anthology	139,95
Final Fantasy VIII	109,95
Formel 1 99	89,95
Grandia	139,95
Gran Turismo 2 7.12.	89,95
Grand Theft Auto 2	129,95
Indiana Jones & the Infernal Machine	129,95
Lunar Silverstar Complete	159,95
Messiah	129,95
Need for Speed 5	129,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	129,95
Pac Man World	99,95
R/C Stunt Copter	79,95
Resident Evil 3: Last Escape	99,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	89,95
Soul Reaver	99,95
Speed Freaks	84,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Suikoden 2	99,95
Thousand Arms	129,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
WCW Mayem	129,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style 10.11.	99,95
WWF Attitude	99,95
X-Files	89,95

Zu Neuheiten und 18er Titeln geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft!



*Versandkostenfrei bestellen

0221-1607111

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,- . Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebüren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM.

Blaze schießt scharf

Mit der "Falcon"-Lightgun zielt Ihr besonders genau – dank Laserpointer!

Zielt Ihr auf den Bildschirm, erscheint dort ein kleiner roter Punkt – genauestes Zielen wird so zum Kinderspiel. Aus Sicherheitsgründen lässt sich der Laserpointer übrigens abschalten. Schnell- und Autofeuer aktiviert Ihr per Schiebeschalter, ein Drehrädchen dient der Feinjustierung. Wie bei Namcos G-Con steckt Ihr einen Cinch-Stecker in den Video-Ausgang. Neben dem Laserpointer bietet die Falcon-Gun eine weitere Besonderheit: Der Lauf-Schlitten wird mit beiliegendem Netzteil auf Wunsch bewegt, so dass Ihr einen leichten Rückstoß fühlt.



Fazit: Für 100 Mark erhaltet Ihr eine vorzügliche Playstation-Lightgun, die zwar etwas schwer ist, dank Laserpointer aber eine Treffsicherheit bietet wie kaum eine andere Lichtpistole.

Blaze hat auch erstes Dreamcast-Zubehör im Programm. Für 20 Mark bekommt Ihr eine Zweimeter-Joypad-Verlängerung, den beliebten Blaze-Koffer gibt's jetzt ebenfalls für die Sega-Konsole (90 Mark). Außerdem wurde beim extravaganten Playstation-Controller „Cyber Shock" das von uns bemängelte Steuerkreuz verbessert. Der Controller kostet 60 Mark und bekommt nun unsere Kaufempfehlung.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. **Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** – THQ
   Die Macht ist mit dem Durchschnitts-Adventure und befördert es aus dem Stand auf Platz 1.
2. **Tony Hawk's Skateboarding** – Activision
   Toller Einstand für die coole Skateboardaction. Auf vier Rollen brettert Tony Richtung Spitze.
3. **South Park** – Acclaim
   Wieder ein Spiel, das sich nur dank Lizenz verkauft. Selbst Cartman hat schon mal eine bessere Figur gemacht als auf der Playstation.
4. **Carmageddon** – Virgin
   Dank entschärfter Version bereitet das Splatter-Rennspiel der BPjS keine Kopfschmerzen mehr. Da freut sich der Händler...
5. **NHL 2000** – EA
   So schnell kann's gehen. EAs Eishockeysimulation hat schnurstracks "Bundesliga Stars" auf die Plätze verwiesen. Naja, wird eh bald Winter.

Wild Final Lara

Maro bietet Action-Figuren zu "Final Fantasy 8", "Tomb Raider" und "Wild Wild West"

Zu „Final Fantasy 8" gibt's neben den abgebildeten Squall Leonhart und Cifer Almasy sechs weitere Figuren, darunter auch die liebliche Rinoa Heartilly sowie die feurige Quistis Trepe. Jeder Charakter führt seine Waffe mit sich. Besser ausgestattet sind die Helden aus dem Sommerhit „Wild Wild West", der im nächsten Jahr auch zum Videospiel umgesetzt wird. Dr. Loveless bewegt sich auf seinen Spinnenbeinen oder im coolen Derailer Tank. James West gibt's gar in mehreren Sets, einmal mit Flugfahrrad, ein anderes Mal mit Explosionskugel in Originalgröße. Cyber-Schnecke Lara Croft hat in sechs Sets ihren Auftritt. So erlebt Ihr die Powerfrau auf ihrem Street Assault Motorbike, mit zwei MGs in der Area 51 oder im Kampf mit dem Yeti. Die abgebildeten Sets und weitere Figuren zu den entsprechenden Filmen bzw. Spielen kosten zwischen 20 und 40 Mark und sind limitiert verfügbar bei Maro, Tel. 07151/9564646.



Lucasarts stoppt Indy

Ein weiteres Mal bricht der amerikanische Entwickler ein Playstation-Projekt ab

LucasArts scheint mit der betagten Sony-Konsole seine lieben Probleme zu haben. Nachdem bereits der "Star Wars: Episode 1 Racer" im Datennirwana verschwunden ist, ereilte nun auch den heißersehnten Titel "Indiana Jones und der Turm von Babel" ein vorzeitiges Ende. Von den diesjährigen Ankündigungen hat damit allein das Star-Wars-Action-Adventure "Die dunkle Bedrohung" seinen Weg auf die Playstation gefunden. Als Grund für den Stopp des Indy-Spiels wird die "Refokussierung der Ressourcen in Erwartung neuer Projekte für Plattformen der aktuellen und nächsten Generation" genannt. Ob dabei auch die alte Playstation gemeint ist, erscheint fragwürdig. Dafür wird zumindest der "Star Wars Racer" Anfang nächsten Jahres auf dem Dreamcast erscheinen, auch eine Automatenvariante soll bei Sega in Arbeit sein.

NEWS

Take 2 nimmt zwei

Der aufstrebende Publisher vergrößert seine Spielepalette durch Einkauf und Aktienbeteiligung

Take 2 Interactive befindet sich weiterhin auf Expansionskurs. Vor kurzem wurden von dem Publisher, bei dem auch G.O.D. (Gathering of Developers) unter Vertrag steht, 19,9% Anteile an Bungie Software erworben. Die amerikanischen Entwickler gehören zu den führenden Spieleproduzenten für Apple Macintosh, bekanntestes PC-Produkt ist der Fantasy-Strategietitel "Myth 2". Interessant für Dreamcast-Besitzer: Das grafisch eindrucksvolle Third-Person-Actionspiel "Halo" soll nicht nur für PC, sondern auch für die neue Sega-Konsole erscheinen.



Das Actionspiel "Halo" von Bungie Software soll unter Take 2 auch für Dreamcast erscheinen

Mit der Übernahme der schrägen Schotten DMA Design ("Lemmings") hat sich Take 2 zudem das Team hinter dem Gangster-Epos "GTA 2" einverleibt. Die Kaufsumme von elf Millionen US-Dollar in Bar gingen an Infogrames, die im Zuge der diesjährigen Gremlin-Übernahme in den Besitz von DMA kamen. Take 2 könnte mit dem Kauf ein echtes Schnäppchen gemacht haben. Bis Ende Oktober wird bei "GTA 2" und seinen Vorgängern ein Umsatz von 50 Millionen US-Dollar angestrebt. Das Interesse der Spieler an der kriminellen Auto-Action ist bereits vor der Veröffentlichung enorm: Das PC-Demo wurde in zwei Wochen über 600.000 mal aus dem Internet gezogen.

Einziger Wermutstropfen der DMA-Übernahme: Kurz nach dem Verkauf hat "Lemmings"-Erfinder und DMA-Gründer Dave Jones das Unternehmen überraschend verlassen, um ein neues Team aus der Taufe zu heben. Wahrscheinlich wird er mit dem neuen Entwicklerstudio direkt in den Next-Generation-Markt einsteigen. Über das Schicksal unfertiger DMA-Produkte wie "Tanktics" oder "Clan Wars" herrscht indes noch Ungewissheit.



Zumindest das PC-Panzerspektakel "Wild Metal Country" soll für mehrere Konsolen umgesetzt werden. Ganz sicher ist auch, dass die Schotten in Zukunft für Sonys Playstation 2 entwickeln.

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /2 **Shadow Man** — **Acclaim**
Klingelingeling, hier kommt der Schattenmann, klingelingeling, schafft für Acclaim einen Haufen Moneten ran.

2 /- **South Park** — **Acclaim**
RTL macht's möglich. Kaum verbreiten die vier "South Park"-Knirpse ihre Obszönitäten auf Deutsch, schon verkauft sich Acclaims Ego-Comic.

3 /- **Mario Golf** — **Nintendo**
Big N, der einsame Rufer in der Acclaim-Wüste. Nintendos Knuddelgolf bringt selbst Sportverweigerer und Frischlufthasser auf den Rasen.

4 /1 **WWF Attitude** — **Acclaim**
Acclaims Muskelprotze wurden von der hauseigenen Konkurrenz auf den vierten Platz nieder gerungen. Was soll's, bleibt ja in der Familie.

5 /- **Re-Volt** — **Acclaim**
Funkferngesteuerte Käufer stürmen die Läden und kaufen alles, wo Acclaim draufsteht. Selbst wenn nur ein müdes Rennspiel drinsteckt.

Außergewöhnliches Zubehör

Game Planet bietet einen neuen Renncontroller und Sammler-Memory-Cards



Ungewöhnliche Controller sind momentan modern. Nach Gamesters bewegungssensitiver Evolution-Serie (MAN!AC 11/99) kommt nun das „Dual Force Hand Held Racing Wheel“ für die Playstation. Der extravagant geformte Lenkrad-Ersatz ist Rumble-tauglich, programmierbar und liegt überraschend gut in der Hand. Die Lenkeinheit ist nahezu perfekt, der Gegendruck optimal und dank der Gummierung habt Ihr auch in der heißesten Rennphase Halt. Den Pistolengriff nutzt Ihr zum Gas geben und Bremsen – das geringe Spiel optimiert ihn zum Vollgas fahren. Weitere Knöpfe sind über den ganzen Controller verteilt, bei Rennspielen stört das wenig. Ein kleiner Stick ersetzt das Digitalkreuz. Der Preis: stolze 130 Mark.
Etwas preiswerter sind die „Sport Cards“ – herkömmliche Memory-Cards mit einem Sportball am herausragenden Ende. Für 70 Mark bekommt Ihr ein Zweierset aus den Disziplinen Fußball, Baseball, Basketball, Golf und American Football. „Dual Force Hand Held Racing Wheel“ und „Sport Cards“ erscheinen in Kürze, vorbestellen könnt Ihr bei Game Planet, Tel.: 0271/8909880.



Activision setzt auf Superhelden und Vampire

Marvel vergibt die Lizenz für X-Men und Blade exklusiv an den Traditionshersteller

Während mit "X-Men" und "Spiderman" bereits zwei Marvel-Produkte bei Activision in der Mache sind, wurde nun ein weiterer Lizenzvertrag abgeschlossen. Drei Jahre lang darf Activision beliebig viele Produkte mit der Superheldenbande und dem, in den USA extrem erfolgreichem Vampirjäger Blade entwickeln. Welche Spielgenres und Plattformen dabei bedient werden, ist noch nicht geklärt.

LECKERE BRAUT

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
World Driver Championship	Midway	N64	Rennspiel
Worms Armageddon	Infogrames	N64	Geschicklichkeitsspiel
Action Man	Hasbro	PS	Action-Adventure
Crash Team Racing	Sony	PS	Rennspiel
Tomb Raider 4	Eidos	PS	Action-Adventure
Sega Bass Fishing	Sega	DC	Angelspiel
Soulfighter	Mindscape	DC	Action

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Gran Turismo 2	Sony	PS	Rennspiel
Discworld Noir	GT	PS	Adventure
Dune 2000	EA	PS	Echtzeitstrategie
Plasma Sword	Virgin	DC	Beat'em-Up
Shadowman	Acclaim	DC	Action-Adventure
Ruff & Tumble	GT	N64	3D-Jump'n'Run
NBA Live 2000	EA	N64	Sportspiel
Supercross 2000	EA	N64	Sportspiel
MTV Sports: Snowboarding	THQ	PS	Sportspiel

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	DC	Action-Adventure
Um Jammer Lammy	Sony	PS	Musikspiel
Nuclear Strike	THQ	N64	Action
Virtua Striker 2	Sega	DC	Sportspiel
Test Drive 6	Infogrames	DC, PS	Rennspiel
South Park Rally	Acclaim	N64, PS	Rennspiel
International Track and Field 2	Konami	PS	Sportspiel

Namco-Nostalgie auf N64

Endlich erreicht der Retrotrend auch die Nintendo-Konsole

Fans klassischer Arcade-Automaten wurden bisher nur auf Playstation und Saturn mit Oldie-Kollektionen beglückt. Allein Namco hat sechs CDs mit Klassikern – von "Bosconian" bis "Xevious" – zur reichen Auswahl beigesteuert. Nun dürfen bald N64-Besitzer längst vergessene Spielhallengefühle wieder aufleben lassen. Das 4 MB große Modul "Namco Museum 64" wird sechs Klassiker der japanischen Traditionsfirma enthalten. Ohne die lästigen Ladezeiten der Playstation-Vorbilder bekommt Ihr "Pac-Man", "Ms. Pac-Man", Dig Dug", "Galaga", "Galaxian" und "Pole Position" in hoffentlich sauberer Emulation auf den heimischen Fernsehschirm. Entwickelt wird die Spielesammlung, die noch dieses Jahr in Übersee erscheinen soll, von Mass Media ("Starcraft 64").



Illegales Glücksspiel bei Nintendo

Eine US-amerikanische Kanzlei klagt gegen den Verkauf von Pokémon-Sammelkarten

Nachdem religiöse Fanatiker Pokémon bereits als Teufelswerk gebrandmarkt haben, steht Nintendo of America weiterer Ärger ins Haus. Eine Anwaltsfirma aus San Diego hat im Namen einiger Kinder Nintendo und den Sammelkartenhersteller Wizards of the Coast auf Schadenersatz verklagt. Nach Meinung der Anwälte betreiben die Firmen illegales Glücksspiel, da die Kinder zahlen müssten, um mit den Karten spielen zu können und es gleichzeitig zufallsabhängig sei, ob ein Satz seltene und damit wertvolle Karten enthalte. Nintendo gibt sich indes gelassen: Die Kanzlei scheiterte bereits neunmal mit ähnlichen Klagen gegen andere Kartenhersteller.

Interact macht's mit Gefühl

Das "Dual Impact"-Gamepad gibt's nun mit 'Soft Touch'-Oberfläche

Das formschöne blaue Gehäuse bietet eine rutschfeste Oberfläche, zwei kräftige Vibrationsmotore sorgen für intensives Spielgefühl. Dauerfeuer oder sonstige Extras bietet der Controller allerdings nicht. Die „Dual Impact Touch Edition" kostet 50 Mark und konnte uns im Test nicht ganz überzeugen. Das Playstation-Pad liegt zwar gut in der Hand, das Steuerkreuz bewegt sich aber etwas schwergängig. Außerdem sind Select- und Start-Taste nur durch Umgreifen zu erreichen. Wenn Euch die ungewöhnliche Optik anspricht, ist der Interact-Controller aber eine akzeptable Alternative zu Sonys Dualshock. Neben dem „Dual Impact" hat Interact auch seine „Racing Wheel"-Serie überarbeitet. Die Pressemitteilung zum „Concept 4 Racing Wheel" klingt vielversprechend – erwartet einen Praxistest in der nächsten Ausgabe!



Franzosen weiter auf dem Vormarsch

Während Infogrames Rekordumsätze erzielt, übernimmt Titus die Aktienmehrheit an Virgin Interactive

Französische Publisher sind auf dem besten Weg, weltweite Machtpositionen in der Spieleindustrie zu besetzen. So meldete Infogrames gerade Umsätze in der Höhe von 316 Millionen US-Dollar für das vergangene Geschäftsjahr. Damit steigerte der Publisher seine Verkaufserlöse um 37% zum Vorjahr. Doch die Ziele, die sich Infogrames-Gründer und -Präsident Bruno Bonnell allein für das USA-Geschäft setzt, bewegen sich in weitaus höheren Dimensionen. Zwei Milliarden Dollar Umsatz ist das erklärte Ziel für das Jahr 2004. Auch Titus ("Superman") baut seine Stellung als Spielehersteller weiter aus. So ist die 1985 gegründete Firma mit "Roadsters" einer der ersten europäischen Entwickler für die PS2. Zudem wurde durch den Einkauf eines dicken Aktienpakets die vollständige Kontrolle von Virgin Interactive übernommen.



Dreamcast am Puls der Zeit

Sega kündigt Zusammenarbeit mit der schweizer Uhrenmarke Swatch an

Neuester Sega-Schachzug im Bemühen, der neuen Konsole einen modernen wie kultigen Status zu verleihen, ist eine Kooperation mit dem weltbekannten Uhrenhersteller Swatch. Die Schweizer, die seit 1983 bereits über 250 Millionen ihrer bunten Uhren verkauft haben, führten vergangenes Jahr die sogenannte Internet-Zeit ein, die den 24-Stunden-Tag in 1000 'Swatch-Beats' einteilt. Diese Zeiteinheit soll in der Videospielwelt von Sega Verwendung finden. Zudem wird in den Dreamcast ein Empfänger integriert, der die Konsole über Funk mit Swatch-Uhren verbindet. Ein weiterer Schwerpunkt der Zusammenarbeit liegt, laut Sega, auf "der Schaffung neuer Spiele unter Nutzung der geballten Kreativität von Swatch und Sega". Bleibt zu hoffen, dass wir von einem Dreamcast im Smart-Design verschont bleiben...



KONSOLEN



Das Zeitalter der Hightech-Konsolen beginnt: Internet- und DVD-tauglich, mit Prozessoren modernster Prägung und Grafikeffekten auf Filmniveau.

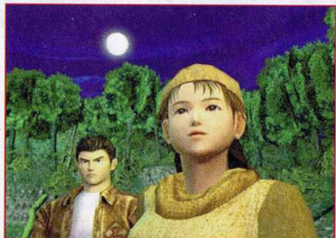
Eigentlich hat die nächste Konsolen-Generation bereits vor einem Jahr begonnen. Im November '98 erschien Segas Dreamcast in Japan, endlich sahen Videospiele wieder zeitgemäß aus. Jetzt, da die 64-Bit-Konsole (mit 128-Bit-Grafikeinheit) auch in Deutschland erhältlich ist, kündigt sich mit der Playstation 2 bereits eine noch leistungsfähigere Spiele-Maschine für März 2000 an. Und dann gibt's natürlich noch (Big N)intendo, deren Dolphin-Projekt die große Unbekannte im Next-Generation-Dreikampf darstellt. Videospiel-Fans erwartet also ein spannender Beginn des neuen Jahrtausends, denn alle drei Highend-Konsolen setzen unterschiedliche Präferenzen – welches Konzept wird am meisten Erfolg haben? Vergessen wollen wir natürlich nicht den Handheld-Bereich, denn Game Boy Advance und „Neo Geo Next Generation" sind mit ihren 32-Bit-CPUs schon fast so leistungsfähig wie die Playstation. Schließlich beleuchten wir mit Project X alias Nuon ein exotisches Hardware-Konzept, das sich nach langer Verzögerung endlich der Fertigstellung nähert. Und wir blicken weit in die Zukunft: Was kommt nach der Polygontechnik, was kommt nach Playstation 2 & Co?

2D-3D-xD?

Bei einer Analyse der Konsolen-Historie kristallisiert sich ein Zyklus heraus, nachdem sich bei jedem zweiten Generationswechsel die Darstellungstechnik ändert. Als 1989/90 die 8-Bit-Konsolen NES und Master System durch 16-Bitter (Super NES und Mega Drive) ersetzt wurden, sahen die Spiele zwar bunter und schneller aus, waren aber immer noch (bis auf wenige Ausnahmen) zweidimensional. Erst beim nächsten Generationssprung 1994 setzte sich 3D-Technik auf breiter Basis durch, die meisten Playstation- und Saturn-Spiele bestehen aus texturierten Polygonen, auch das zwei Jahre später erschienene N64 setzt voll auf 3D. Genauso wie die kommende Generation, sozusagen die zweite 3D-Generation.

Dreamcast – die Online-Konsole

Bei der Konzeption des Dreamcast spielte der Faktor Zeit eine wichtige Rolle. Der Saturn war in USA und Europa vom Markt verschwunden und man konnte es sich nicht lange leisten, auf diesen wichtigen Märkten nicht präsent zu sein. Also beschloss Sega, für die nächste Konsole nicht nur den Prozessor, sondern auch den Grafikchip zu lizenzieren. Mit 3Dfx, dem damals führenden Hersteller von 3D-Beschleunigerchips im PC-Markt, wurden erste Gespräche geführt, ein Vertrag abgeschlossen und bei Sega USA mit der Konsolen-Planung begonnen. Doch plötzlich hatte die Sega-Zentrale in Japan ein eigenes Konzept erarbeitet – zusammen mit NEC, die gerade den Grafikchip PowerVR2 entwickelten. Da die Entscheidung schließlich in Japan fiel, war klar, dass Sega sich für PowerVR2 und gegen 3Dfx entschied. Sega suchte sich weitere Partner aus dem PC-Bereich. Microsoft lieferte Betriebssystem und Entwicklerumgebung (Windows CE), Hitachi den ursprünglich für Handheld-PCs konzipierten, mit 200 Mhz getakteten SH4-Microprozessor. Das Ergebnis, wie es November '98 in japanischen Läden stand, konnte sich wahrlich sehen lassen. Ein kompaktes Stück Hightech-Hardware, Bit für Bit auf Spiele eingestellt. Die pfeilschnelle CPU wirbelt Millionen Polygone in höchstmöglicher Auflösung (640x512 Pixel) um sich, dank acht MB Grafikspeicher sind die Texturen der besten DC-Spiele („Sonic Adventure", „Soul Calibur") schöner als bei jedem PC-Spiel. Im Computer-



Ungewisser Blick in die Zukunft: "Shenmue" wurde erneut verschoben und erscheint erst 2000.

Bereich gibt's zwar schon Grafikkarten mit 32 MB Video RAM, doch nur wenige Spiele nutzen dies auch nur annähernd aus.
Was den Dreamcast am meisten von bisherigen Spielkonsolen unterscheidet, ist das eingebaute Modem: „Bis zu sechs Milliarden Spieler" propagiert Sega – die nicht ganz so große Dreamcast-Gemeinde wartet leider immer noch auf den ersten online spielbaren Dreamcast-Titel. Erst im nächsten Jahr soll's laut Sega so weit sein. Bis dahin dürfte auch das angekündigte Zip-Drive erschienen sein, mit dem die Basis für Spiele-Erweiterungen wie z.B. Zusatzlevels gegeben ist.
Fazit: Mit dem Dreamcast hat Sega die mit Abstand leistungsfähigste Konsole am Markt. Wenn Ihr nur Playstation- und N64-Optiken gewohnt seid, werden Euch viele DC-Spiele in Staunen versetzen.

Playstation 2 - die DVD-Konsole

Mit einem solch langem Lebenszyklus der Playstation hat kaum einer gerechnet: Am 22. November 1994 in Japan erschienen und bereits Ende '96 vom 3D-beschleunigten PC technisch überholt, hat die Sony-Konsole auch an ihrem fünften Geburtstag eine unangefochtene Marktstellung – über 55 Millionen verkaufte Playstations weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Vor allem eine stetige Verbesserung der Entwicklerumgebung schaffte die Basis für



Die Ankündigungsliste für die PS2 ist voller Nachfolger wie diesem: "ISS 2000".

immer neue grafische Höchstleistungen, die Käufer und Presse gleichermaßen in Erstaunen versetzten. Als notwendiges Übel angesehene Grafikfehler (u.a. Clipping, Textur-Verzerrungen) verschwanden, die Spiele wirkten immer realistischer und die Highres-Auflösung (meist 512x256) wurde zum Standard. Mittlerweile fällt es jedoch selbst den talentiertesten Entwicklern schwer, Eindruck zu machen. Es wird Zeit für etwas Neues! Das hat sich auch Sony gedacht und frühzeitig mit der Planung einer Nachfolge-Konsole begonnen. Die Playstation 2, wie sie seit letztem Monat amtlich heißt, ist aber weit mehr als „nur" eine Spielkonsole. Dank eingebautem DVD-Laufwerk samt MPEG2-Decoding könnt Ihr die Playstation 2 als vollwertigen DVD-Player nutzen. An den Dolby-Digital-Decoder angeschlossen, liefert die PS2 neben brillantem Bild auch Sechskanal-Sound in Kinoqualität. Was dieser Wettbewerbsvorteil letztlich für Sony bedeutet, lässt sich nur erahnen. Im Herbst nächsten Jahres, wenn die PS2 in Deutschland erscheint, ist die DVD endgültig in den Massenmarkt vorgedrungen. Der Preisverfall im Player-Bereich ist enorm, mittlerweile wurde die 700-Mark-Grenze durchbrochen. So relativiert sich der hohe Preis der PS2 (wir tippen auf 699 Mark in Deutschland), denn Ihr bekommt Hightech-Spielekonsole und DVD-Player in einem.
Doch DVD ist nicht nur eine Filmplattform. Mit mehreren GB Speicherkapazität bietet sie Platz für Spieldaten jeglichen Umfangs. Da die DVD in der Herstellung etwas teurer ist als eine CD-ROM freut es die Spielefirmen, dass sie PS2-Spiele auch auf handelsübliche CD-ROMs pressen können – das DVD-Laufwerk der PS2 kann beides lesen. Wichtiger für den Käufer ist aber, dass auch CD-ROMs für die Original-Playstation gelesen werden können, die Konsole also abwärtskompatibel ist. Die Playstation wird aber nicht emuliert, nein: Der Hauptprozessor der Playstation, ein MIPS R3000A mit 33,8 Mhz, steckt auch in der PS2. Da dieser Prozessor für heutige Verhältnisse veraltet ist, dient er der neuen CPU nicht einmal mehr als Co-Prozessor. Um jedoch herausgehende und hereinkommende Signale (u.a. von Controller und Memory Card) zu verarbeiten, ist diese CPU leistungsfähig genug, also dient sie als sogenannter I/O-Prozessor.
Hauptsächlich dürften es jedoch die neu entwickelten PS-Spiele sein, die zum Kauf der Playstation 2 verführen. In der letzten MAN!AC haben wir Euch die ersten Titel speziell für die PS2 vorgestellt. Für hohe Auflösung (bis zu 1280x1024 Pixel) und viele Polygone (max. 75 Millionen/Sekunde) sorgen die CPU „Emotion Engine" und der Grafikprozessor "Graphics







Begann als Playstation-Projekt und erscheint im nächsten Jahr exklusiv für die Playstation 2: Capcoms Horror-Adventure "Onimusha: Demon Warrior"

Synthesizer"). Die Emotion Engine wurde in Zusammenarbeit mit Toshiba entwickelt und ist ein 128-Bit-RISC-Prozessor. Der 128 Bit breite Bus sorgt für staufreien Datenverkehr innerhalb des in moderner 0,18 Micron-Technologie gefertigten Prozessors. Die Emotion Engine arbeitet mit zwei Vector-Units, die viele parallele Operationen ermöglichen. Unter dem Strich heißt das: 6,2 Milliarden Fließkomma-Operationen (GigaFlops) pro Sekunde – kein Prozessor der Welt ist momentan schneller.
Die Grafikeinheit „Graphics Synthesizer" sorgt dafür, dass die von der "Emotion Engine" berechneten Daten in texturierten Polygonen ausgegeben werden. Mit 150 Mhz Taktfrequenz kann der "GS" mit den besten PC-Grafikkarten mithalten. Vier MB Videospeicher sitzen direkt auf dem Grafikchip und dienen als superschneller Datenpuffer. Die maximale Auflösung von 1280x1024 Bildpunkten kann nur ein professioneller PC-Monitor bzw. zukünftiger HDTV-Fernseher darstellen.
Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal der PS2 sind die zahlreichen Anschlussmöglichkeiten. Dank PCMCIA, USB und IEEE 1394 findet die kommende Sony-Konsole Anschluß an jede erdenkliche PC-Peripherie oder Unterhaltungselektronik. So plant Sony für die Zukunft, die PS2 als Plattform für digitale Filme zu verwenden – "Star Wars: Episode 2" wird bekanntlich digital aufgezeichnet und vertrieben.

Dolphin – die Spielkonsole

Dass über die nächste Nintendo-Konsole noch wenig bekannt ist, verwundert kaum. Schließlich hat Nintendos aktuelle Konsole, das N64, zwei Jahre weniger auf dem Buckel als Playstation und Dreamcast-Vorgänger Saturn – Nintendo hat's also noch nicht eilig und setzt in den nächsten Monaten voll aufs N64. Die Ankündigung erster Joint-Ventures und rudimentärer Spezifikationen auf der diesjährigen E3 diente vor allem dem Zweck, der Nintendo-Gemeinde zu zeigen, dass Big N Dreamcast und PS2 etwas Gleichwertiges würde entgegen bringen können. In den letzten Wochen lasen wir über weitere Kooperationen, die zumindest das Potenzial der Dolphin-Konsole als ernstzunehmender PS2-Konkurrenz erkennen lassen. So hat Nintendo auf der ECTS bekanntgegeben, in Dolphin Speicherchips des amerikanischen Technologieführers MoSys zu verwenden. Diese sollen direkt auf dem Grafikchip aufsetzen und somit für eine unerreicht kurze Zugriffszeit sorgen. Die Grafikeinheit wird, wie schon die des N64, von ArtX entwickelt. Den Kern wird ein Chip von S3 bilden – zur Zeit einer der führender Hersteller von 3D-Grafikchips. Das aktuelle Modell, der Savage 4 Pro, ist vor allem für seine ausgezeichnete Texturkompression bekannt.
Das Herz des Dolphin, der verwendete Prozessor, wurde bereits auf der E3 bekanntgegeben. Die IBM-eigene Variante des bisher in Zusammenarbeit mit Motorola entwickelten Power-PC-Prozessors, Codename "Gekko", soll mit 400 Mhz getaktet werden und die Leistung der PS2-CPU Emotion Engine deutlich übertreffen. Als Datenträger fungiert ein DVD-Laufwerk von Matsushita – als DVD-Player werdet Ihr Dolphin aber nicht verwenden können. Matsushita wird allerdings auf Basis der Dolphin-Hardware einen DVD-Player veröffentlichen. Dieser dürfte deutlich teurer sein als die niedrigpreisig geplante Dolphin-Konsole. In welcher Form ein Modem Anschluß an Dolphin finden wird, ist noch nicht bekannt. Als sicher gilt aber, das sich auch Nintendo dem Online-Trend nicht verschließt. Schließlich sammelt Nintendo schon mit der Modemerweiterung für das 64 DD Erfahrung mit Online-Gaming.

MICROSOFT X-BOX

Die PC-Konsole

PC- und Konsolen-Welt wachsen immer näher zusammen. Der Dreamcast nutzt Windows CE, hat mit dem Hitachi SH-4 einen Windows-CE-optimierten Prozessor und mit dem PowerVR2-Chip einen ursprünglich für PC entwickelten Grafikchip im Gehäuse. Nintendo setzt beim Dolphin gar auf eine CPU des Quasi-PC-Erfinders IBM. Da liegt eine PC-Konsole ja nicht fern. Und tatsächlich: Auf der ECTS stellte Microsoft hinter verschlossenen Türen das Konzept für eine Windows-CE-basierte Spielekonsole mit PC-Komponenten vor. Die sogenannte „X-Box" soll von einem AMD-Athlon-Prozessor angetrieben werden und als Grafikchip den in Kürze erhältlichen nVidia GeForce 256 nutzen. Leistungstechnisch will die X-Box mit der Playstation 2 mithalten, ebenfalls DVD- und Internet-tauglich sein, allerdings nur 200 US-Dollar kosten (PS2 wahrscheinlich 300 US-Dollar). Über die DirectX-Softwareschnittstelle wären Konvertierungen vom PC mit minimalem Aufwand möglich. Microsoft will allerdings nicht selbst zum Schraubenzieher greifen, sondern die X-Box als OEM-Produkt von Fremdanbietern herstellen lassen. Im Gespräch sind die beiden PC-Anbieter Dell und Gateway. Peripherie will Microsoft allerdings exklusiv anbieten. Dabei soll es sich nicht zuletzt um herkömmliche PC-Joypads handeln, die über USB (Universal Serial Bus) Anschluss an der X-Box finden sollen.
Besonders der Verzicht auf Lizenzgebühren – ein Novum in der Konsolenbranche – ließ viele Spieleentwickler aufhorchen. Noch bestreitet Microsoft alle Gerüchte um die X-Box und gibt natürlich keinerlei Informationen über Partnerschaften und Projekte bekannt. Allerdings bestätigten Sprecher mehrerer Firmen, von Microsoft um den Support von X-Box gebeten worden zu sein. „Wenn Microsoft entscheidet, die X-Box zu produzieren, wird deren Engagement sehr groß sein", so Yoshihiro Maruyama, Vize-Präsident von Square Electronic Arts. „Microsoft hat das Potenzial, der größte Konkurrent für Sony zu werden."
Den bestehenden Gerüchten zufolge soll das Konzept für die X-Box in Kürze Firmenoberhaupt Bill Gates vorgelegt werden, der letztlich die Entscheidung trifft, ob das Projekt in Angriff genommen wird.
Als Multiformat-Magazin freuen wir uns natürlich über jede neue Konsole, und der Preis klingt für die gebotene Leistung sehr interessant. Doch eine gewisse Skepsis ist angebracht, schließlich sind Microsoft und Konsorten nicht gerade für fehlerfreie Software bekannt – und wie will man bei Konsolen-Spielen einen Patch nachschieben? Wer PC-Genres wie Strategie und Simulationen bevorzugt, sich aber keinen PC kaufen möchte, für den wäre die X-Box sicher keine schlechte Wahl. Doch noch ist es zu früh für Prognosen...

Microsoft

Konsole und PC – Hand in Hand

Durch erwähnten Online-Trend wird der erste Schritt zur Vernetzung von Konsolen mit fremden Systemen gemacht. So lassen sich Emails austauschen und Ihr könnt zusammen chatten. Der nächste Schritt ist allerdings etwas schwieriger: Gemeinsame Multiplayer-Matches zwischen Konsolero und PCler. Unmöglich ist dieses Vorhaben beileibe nicht, bei Konvertierung bleibt der (C++)-Programmcode oft unberührt – die Basis für identische Konsolen- und PC-Versionen. Ein denkbarer Debüttitel für das Projekt "vereinigte Spielergemeinde" wäre der von Sony entwickelte PC-Titel "Everquest" – ein Online-Spiel, das jetzt schon Zig-Tausende Rollenspiel-Fans in einer virtuellen Welt vereint.
Eine lokale Vernetzung von Konsole und PC rückt durch die Masse an Schnittstellen bei der PS2 in greifbare Nähe. Bereits seit Jahren gibt es Netzwerkkarten für den PCMCIA-Port, über die gewöhnlich Notebooks in PC-Netzwerke eingebunden werden. Doch was würde es Euch bringen, die PS2 oder eine andere NG-Konsole mit

Totgesagte leben länger

Seit Jahren geistert das sagenumwobene Project X (jetzt "Nuon") durch die Branche. Hersteller VM Labs präsentiert sich zwar regelmäßig auf den gängigen Spielemessen, außer einigen Spieledemos konnten die Kalifornier aber auch auf der diesjährigen E3 nichts Handfestes zeigen. Die Liste der Lizenznehmer ist lang, aber nur wenige Projekte sind momentan in der Mache. U.a. arbeitet Jeff Minter mit „Tempest 3000" an einer Neuauflage des Vektorautomaten-Klassikers von 1981, Miracle Design hat mit „Merlin Carting" einen "Mario Kart"-Clone in der Entwicklung. Das interessanteste und gleichzeitig fortgeschrittenste Nuon-Projekt aber stammt aus Deutschland: Eclipse Software führt seine „Iron Soldier"-Serie mit Teil 3 für Playstation (erscheint in wenigen Wochen) und Nuon fort. Wir unterhielten uns mit Projektleiter Marc Rosocha über NUON und „Iron Soldier 3".

Seit wann begleitest Du den Entwicklungsprozess von Project X bzw. Nuon?

MARC ROSOCHA: Die ersten Infos kamen Mitte 1997. Was folgte, war zunächst eine reine Simulation und später dann die ersten Entwicklungssysteme.

Worin unterscheidet sich das Konzept von Nuon im Vergleich zu gängigen Spielkonsolen?

ROSOCHA: NUON ist keine Spielkonsole, sondern wird in relativ unterschiedlichen Systemen, hauptsächlich aber DVD-Playern und Digital-TV-Receivern diverser Hersteller wie z.B. Toshiba und Motorola zum Einsatz kommen und hier Aufgaben übernehmen, die bisher von unflexiblen MPEG2 Decoderchips ausgeführt wurden. Nuon kann aber viel mehr als 'nur' MPEG2-Videos in Höchstqualität darstellen und verwandelt jedes dieser bislang in ihrer Funktionalität ziemlich beschränkten Geräte in ein leistungsfähiges Computersystem, das für Videospiele, Internet-Anwendungen, Interactive TV usw. genutzt werden kann.

Worin unterscheidet sich die Spiele-Entwicklung für Nuon im Vergleich zur Playstation?

ROSOCHA: Der Unterschied zwischen den Systemen liegt vor allem bei der Programmierung und Optimierung der Grafikausgabe. Die Playstation verfügt über eine Polygonhardware, die genau festgelegte Eigenschaften hat, welche der Programmierer so gut wie möglich zu beeinflussen versucht, ohne sie jedoch grundsätzlich verändern zu können. Optimierungen finden hauptsächlich im CPU-Bereich statt, von wo aus die Polygonhardware ihre Anweisungen bekommt. Hier kann man durch schnellen Code und intelligente Algorithmen versuchen, Probleme wie verzerrte Texturen, Clippingfehler und Lücken zwischen Polygonen loszuwerden. Im Gegensatz dazu hat man bei Nuon die Kontrolle über die gesamte Grafikpipeline und kann selbst über die verwendeten Techniken bis hin zu den innersten Loops und die Verteilung der Ressourcen entscheiden. Das entsprechende Know-How sollte natürlich vorhanden sein. Soviel Flexibilität ist ein Nachteil, wenn man den Aufwand für eigene 3D-Routinen nicht betreiben möchte. Daher stehen für Entwickler, die sich nicht so tief in die Materie einarbeiten wollen, auch verschiedene Grafik-Engines bereit.

NUON

An welcher Stelle würdest Du Nuon in der Rangliste der Next-Generation-Konsolen einordnen?

ROSOCHA: In eine Rangliste für Konsolen würde ich Nuon prinzipiell gar nicht einordnen, da es einfach nicht genügend Gemeinsamkeiten gibt. Die erste Generation von Nuon verfügt über eine frei programmierbare Rechenleistung von bis zu 1.500 MIPs und ist hier z.B. einer Konsole wie Dreamcast überlegen. Bei der reinen Polygonperformance haben Dreamcast und PS2 selbstverständlich Vorteile, da sie schließlich über eine aufwendige, genau dafür gebaute Hardware verfügen. Nuons Stärken dagegen liegen in der höheren Flexibilität, die es möglich macht, mit ein- und derselben preisgünstigen Hardware die verschiedensten Anwendungsgebiete abzudecken, wovon ein Teilbereich eben auch Spiele sind.
Nuon sollte nicht als direkte Konkurrenz zu den typischen Spielkonsolen verstanden werden, da ein ganz anderer Markt bedient wird. DVD Player und Digital TV erlangen eine immer größere Verbreitung und durch Nuon entsteht hier u.a. eine zusätzliche Plattform für Videospiele.

Ist durch die lange Verzögerung die Technik nicht bereits bei Erscheinen veraltet?

ROSOCHA: Das würde ich nicht sagen. Da die Nuon-Technologie ja beliebig nutzbare Rechenleistung zur Verfügung stellt, kann sie neue Entwicklungen schnell nachvollziehen. Ein mit Nuon bestückter DVD-Player wird jetzt noch herkömmliche DVD-Lösungen weit hinter sich lassen. Folgende Generationen werden zudem weitere Leistungssteigerungen in beträchtlichem Umfang möglich machen.

Wie kam es dazu, dass Ihr ein Spiel für Nuon schreibt?

ROSOCHA: Wir interessieren uns immer für neue Technologien und haben langjährige Erfahrung mit den unterschiedlichsten Prozessorarchitekturen. VM Labs brauchten Entwickler, die verrückt genug waren, schon erste Projekte anzufangen, noch bevor die Hardware komplett funktionsfähig war. Da die Arbeit mit Prototypen immer sehr spannend ist, waren wir natürlich dabei.

Welche Verbesserungen gegenüber der Playstation-Version plant Ihr für die Nuon-Fassung?

ROSOCHA: Die Nuon-Version wird sich in vielen Punkten von der Playstation-Fassung unterscheiden. Die wichtigsten in Stichworten: Mehr Farben, Filtering, echtes perspektivisch korrektes Texture Mapping, 24 Bit Plasma-Wettereffekte, sub-pixel accuracy, selektives Echtzeit-Anti-Aliasing, Videosequenzen in DVD-Qualität.

Wann soll die Nuon-Version erscheinen?

ROSOCHA: Sie wird sicherlich zu den ersten verfügbaren Titeln zählen und soll rechtzeitig zum Erscheinen der ersten Geräte fertig werden. Ein denkbarer Termin wäre zur CES-Messe im Januar.





Soll pünktlich zur Veröffentlichung der ersten Nuon-Hardware verfügbar sein: "Iron Soldier 3" von Eclipse Software.



"Iron Soldier 3"-Entwickler Marc Rosocha ist auch in die Entwicklung des Nuon-Betriebssystems eingebunden

„In zehn Jahren sehen Spiele und das Fernsehprogramm gleich aus!"

David Perrys Hitliste ist lang: Bekannt wurde der extrovertierte Amerikaner durch das Seven-Up-Jump'n'Run „Cool Spot" (MEGA DRIVE, 1993). Dann folgten „Aladdin" (1993, MEGA DRIVE) und „Earthworm Jim" (1994, MEGA DRIVE), sein größter Erfolg. Auf 32-Bit-Konsolen setzte Perry seine Arbeit fort, 1996 veröffentlichte er „MDK" für PC und Playstation. Momentan werkelt David Perrys Firma Shiny an dem PC-Spiel „Messiah", das nach Fertigstellung auf PS2 umgesetzt wird. Wir befragten David Perry zu der nächsten und übernächsten Konsolen-Generation.

David, was ist Deine Lieblingskonsole?

DAVID PERRY: Ich bin ein ungeduldiger Mensch und will immer das beste haben. Momentan ist die Playstation 2 meine Lieblingskonsole, die GeForce-Karte für meinen PC find' ich auch toll. Wahrscheinlich ist das aber nur eine Entschuldigung dafür, dass ich gerne neue Sachen kaufe. Wenn ich es recht bedenke: Es war deutlich einfacher, auf dem alten Sinclair-Computer zu programmieren, als wir ein Spiel innerhalb eines Monats entwickelten.

Für welche Konsolen wird Shiny zukünftig entwickeln?

PERRY: Wir konzentrieren uns momentan auf die Playstation 2. Dreamcast hat ebenfalls gute Chancen für künftige Projekte.

Habt Ihr bereits ein PS2-Devkit?

PERRY: Nein, wir beenden erst "Messiah" auf dem PC.

Was denkst Du über Dreamcast und die kommenden Konsolen?

PERRY: Die PS2 ist aufregend. Sie bietet all das, was wir je von einer Spielkonsole erwartet haben, sogar Analog-Knöpfe auf dem Joypad. Der einzige Punkt, der mir Sorgen macht, sind Sonys Multiplayer-Pläne. Auch Dreamcast ist sehr beeindruckend, vor allem, wenn Du nicht „Blue Stinger" kaufst. Aber auch hier machen mir die Multiplayer-Pläne Sorgen. Dolphin? Nintendo spielt mal wieder Poker. Big N hat jedem in die Karten geschaut, aber können sie gewinnen? Sie sind dumm, wenn sie es nicht schaffen.

Wie schwer ist die Playstation 2 zu programmieren?

PERRY: Die PS2 wurde für „Low Level Programmierer" designt, also für Entwickler mit Assembler-Erfahrung (die alten Hasen). Unerfahrene Programmierer werden es schwer haben, die Hardware bis zum Limit zu treiben.

Die PS2 hat nur 4MB Grafikspeicher. Das ist nicht viel, der Dreamcast hat doppelt soviel. Siehst Du hier Probleme?

PERRY: Die Dreamcast-Optik sieht beeindruckend aus, aber wenn ich mir die PS2-Demos anschaue, macht der Mangel an Grafikspeicher nichts aus.

Siehst Du auch die Gefahr, dass die meiste Entwicklungszeit für die Grafik draufgeht und das Spieldesign in den Hintergrund tritt?

PERRY: Ja, diese Gefahr besteht absolut. FMVs rendern macht Spaß und viele Grafiker kümmern sich lieber darum als um das eigentliche Spiel. „Soul Reaver" wäre fantastisch, wenn die Entwickler hundertprozentigen Einsatz in das Spieldesign gelegt hätten.

Denkst Du, dass das Dreamcast-Modem schnell genug ist für Online-Spiele?

PERRY: Absolut. Ich wünschte, Sega hätte mehr Online-Spiele im Programm. Stell' Dir „Soul Calibur" in einer riesigen Arena mit Dutzenden Kämpfern vor!

Was bevorzugst Du: Eine All-In-One-Konsole wie die PS2 mit DVD, Anschlüssen für Keyboard, Modem und Digitalkamera oder eine „reine" Spielekonsole wie es wohl der Dolphin sein wird?

PERRY: Ich bevorzuge eine reine Spielkonsole zum niedrigst möglichen Preis. Ich kümmere mich nicht um DVD, ich sorge mich auch nicht um Erweiterbarkeit. Gib' mir nur Leistung, Speicher und ein gutes Joypad (lacht).

Was kommt nach der Polygontechnik. Holographie?

PERRY: Nein, jetzt kommt erstmal Echtzeit-Raytracing, wahrscheinlich in genau fünf Jahren. Das heißt, alle Objekte werden das Licht korrekt reflektieren bzw. absorbieren. Genau wie ein Raytracer, aber eben in Echtzeit. Schatten werden exakt ihrem Ursprung entsprechen, Spielwelten 'lebendig' und voller Objekte sein.

Wie werden Videospiele in zehn Jahren aussehen?

PERRY: Wie das Fernsehen – nur dass Du jedem den Kopf abschießen kannst.

Der Spieler wird die Playstation 2 mit dem PC verbinden können. Wachsen Konsolen und PC zusammen?

PERRY: Ja, ich denke so wird es kommen. Es wird irgendwann egal sein, ob am anderen Ende der Telefonleitung eine andere Maschine hängt als Deine eigene. Das ist das Schöne bei Multiplayer. Das Problem ist, dass das langsamste System die 'Pace' vorgibt.


Will immer die neuste Technik und freut sich auf die Playstation 2: Shiny-Chef David Perry.



Eine der vielen Parallelentwicklungen für Dreamcast und PC: Biowares "MDK 2".

dem PC zu vernetzen? Eine ganze Menge: Ihr könntet zum Beispiel Euren PC-Drucker über die PS2 ansteuern, also Internet-Seiten oder anderes ausdrucken. Auch ein am PC angeschlossenes Modem ließe sich z.B. für Online-Spiele auf der Playstation 2 nutzen. Noch ist dies Zukunftsmusik – aber wer hätte vor Jahren gedacht, dass Ihr im Jahre 2000 mit einer Spielkonsole im Internet surfen oder DVD-Filme anschauen könnt?

Die übernächste Generation

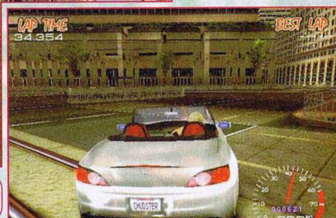
Ihr wisst jetzt andeutungsweise, was Euch mit der nächsten Konsolen-Generation erwartet. Doch was kommt danach? Wie werden Playstation 3 und Konsorten aussehen? Was wird die übernächste Konsolen-Generation leisten? Oddworld-Kopf Lorne Lanning sieht 'Nurbs' als



Heißer Renner – Teil 1: "Gran Turismo 2000" für Playstation 2.



Heißer Renner – Teil 2: Segas "Metropolis" wurde als europäischer Dreamcast-Start-Titel angekündigt, erscheint aber doch erst im nächsten Jahr.



die Technologie der näheren Zukunft an. Mit Hilfe dieser sogenannten "Non-uniform rational b-splines" werden perfekte Rundungen möglich – allerdings nur auf mathematischer Ebene. Für die pixel-basierte Bildschirmdarstellung müssen diese durch formelspezifische Parameter bestimmte Kurven (splines) in möglichst viele Polygone zerlegt werden. "Nurbs sind leicht zu handeln und besser für auflösungsabhängige Lösungen sowie zur geometrischen Deformation", so Lanning. "Der Nachteil ist, wie so oft, die lange Renderzeit. Wir verwenden Nurbs schon länger in unseren Filmsequenzen, für Echtzeit-Nurbs ist aber auch die PS2 zu langsam. Auf der Konsole danach sind Nurbs unsere erste Wahl." Was Shiny-Chef David Perry über die übernächste Generation denkt...siehe links.

Konsolen 2000 – wir freuen uns!

Online-Konsole, DVD-Konsole, Spielkonsole – drei unterschiedliche Konzepte, die unser Hobby so interessant machen wie schon lange nicht mehr. Viele Fragen werden in den nächsten Monaten beantwortet: Wie wird das Online-Feature von der spielenden Masse angenommen, ist DVD-Tauglichkeit wirklich ein solch großer Kaufanreiz, welche Rolle spielt der Preis bei der Entscheidung zwischen einer der drei Next-Generation-Konsolen? Auf welches System Ihr auch setzt – wir gehen davon aus, dass der Markt sehr gut drei Konsolen verträgt und niemand mittelfristig mit softwaretechnischem Ausbluten rechnen muss. Dreamcast ist von den technischen Daten her zwar unterlegen, hat aber einen deutlichen Zeitvorsprung und mit Titeln der ersten Generation wie "Soul Calibur" gezeigt, dass die Sega-Konsole relativ leicht zu programmieren ist. Diesen Beweis muss die Konkurrenz erst noch antreten – beim N64 habt Ihr gesehen, wie groß die Diskrepanz zwischen Hardware-Potenzial und Praxis-Leistung sein kann. Trotzdem trauen wir natürlich auch Nintendo einen großen Wurf mit Dolphin zu – die richtigen Partner haben sie an ihrer Seite und an Knowhow und hochwertigen Inhouse-Spielen sollte es auch nicht scheitern. Schließlich die Playstation 2, mit eingebautem DVD-Player, Sonys Marketing-Millionen im Rücken und dem hart erarbeiteten Playstation-Erfolgsimage bei Entwicklern und Käufern. Es bleibt also spannend – wir freuen uns darauf! *ts*

GAME BOY ADVANCE & CO.

Der Game Boy wird erwachsen



Nachdem Nintendo den Handheld-Markt jahrelang nach Belieben dominierte, erhielt der Game Boy Color, zumindest in Japan, mit SNKs Neo Geo Pocket (Color) und Bandais Wonderswan ernsthafte Konkurrenten. Überrascht hat es uns trotzdem, dass Nintendo so schnell einen Nachfolger für seinen Handheld-Verkaufsrenner aus dem Hut zaubert. Schließlich dauerte es vom Game-Boy-Start '89 bis zur Veröffentlichung der technisch verbesserten Color-Variante ganze neun Jahre.

Und jetzt soll bereits Ende 2000 ein neues Nintendo-Handheld in Deutschland erscheinen – der Game Boy Advance. Die bisher bekannten Daten beeindrucken: So soll der GBA von einer für Handheld-Verhältnisse hyperschnellen 32-Bit-RISC-CPU aus der britischen ARM-Prozessorschmiede angetrieben werden. ARM-CPUs finden sich in vielen elektronischen Kleingeräten sowie in einigen Handheld-PCs. Der Hauptspeicher ist im Prozessor eingebaut, was für äußerst kurze Zugriffszeiten sorgt. Dank mehr als 500 gleichzeitig darstellbaren Farben und einem deutlich größeren LCD-Display dürfte der optische Eindruck den bekannter GBC-Spiele deutlich übertreffen – trotzdem wird auch der Game Boy Advance abwärtskompatibel sein. Nintendo sieht sein Handheld der nächsten Generation aber nicht nur als tragbare Spielkonsole, sondern will gleichzeitig in den boomenden PDA-Markt vorstoßen. Wie Palm Pilot, Psion & Co. werdet Ihr den Game Boy Advance z.B. für Terminplanung oder Adressverwaltung nutzen können – und fürs Internet: Über ein Anschlusskit verbindet Ihr den GBA mit dem Handy und könnt dann, so Nintendos Pläne, neben Email und Chat auch online zocken sowie neue Spiele herunterladen. Nicht zuletzt soll eine digitale Kamera zum Anschluss an den GBA erscheinen, mit der Ihr dann z.B. Euren Internet-Spielpartner sehen könnt.

Bei so ambitionierten Plänen wundert es wenig, dass auch eine Schnittstelle zur Dolphin-Konsole geplant ist. Über das Aussehen des Game Boy Advance hüllt Nintendo noch den Mantel des Schweigens, außer den Maßen und der Ankündigung von deutlich mehr Tasten als bei Game Boy und Game Boy Color ist nichts bekannt. Auch welche Spiele sich bereits in der Entwicklung befinden, wurde noch nicht verlautbart. Allerdings hat Nintendo vor einigen Wochen zusammen mit Konami das Unternehmen „Mobile 21" gegründet mit dem Ziel, Anwendungssoftware und Spiele für den Game Boy Advance zu entwickeln. Auch wenn, wie bei den Vorgänger-Handhelds, mit einer breiten Unterstützung durch Drittanbieter zu rechnen ist, verlässt sich Nintendo am liebsten auf sich selbst.

Die Konkurrenz aus dem Hause SNK konterte Nintendos Game-Boy-Advance-Pläne mit der Ankündigung eines eigenen 32-Bit Handhelds, der den leidlich erfolgreichen Neo Geo Pocket Color ablösen soll. Details werden allerdings erst auf der E3 im nächsten Jahr bekanntgegeben.

TECHNISCHE DATEN DES GAME BOY ADVANCE

CPU	32-Bit ARM-RISC-Prozessor mit eingebautem Speicher
Display	Reflektierendes TFT-Farb-Display
Display-Größe	40,8 x 61,2 mm
Auflösung	240 x 160 Pixel
Anzahl Farben	ca. 500 Farben gleichzeitig aus einer Palette von 65.000 Farben
Gehäuse-Größe	80 mm hoch, 135 mm breit, 25 mm tief
Gewicht	140 g
Batterien	zwei AA-Batterien
Haltbarkeit	ca. 20 Stunden
Weitere Features	abwärtskompatibel, Internet-tauglich, Dolphin-Anschluss
Termin	August 2000 (Japan), Dezember 2000 (USA, Europa)
Preis:	unbekannt

10 Jahre Theo Kranz Games

Laden: Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand: Brückstrasse 42-44, Im Brückcenter, 44135 Dortmund

Versand: Theo Kranz Versand, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

0931-354522 ODER 0180-521184

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Dreamcast

Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Dynamite Cop	94,95
Fighting Force 2 (Dez)	94,95
Formula One (Nov)	114,95

PORTOFREI* House of Dead 2 (+Gun)(DC) 149,95

PORTOFREI* Power Stone (DC) 94,95

PORTOFREI* Hydro Thunder (DC) 109,95

PORTOFREI* Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast

PORTOFREI* Soul Calibur (DC) 114,95

House of Dead 2 (+Gun)	149,95
Hydro Thunder	109,95
Incoming	114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov)	94,95
Marvel vs. Capcom	99,95
Millenium Soldier-Expandable	99,95

Dreamcast

NFL Blitz 2000	109,95
NFL Quarterb.Cl.2000(Nov)	94,95
PenPen	99,95
Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Red Dog (Nov)	94,95
SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov)	189,95
Sega Rally 2	114,95
Shadowman (Dez)	94,95
SnowSurfer - Cool Board.(Nov)	94,95
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur (Nov)	114,95
South Park Luv Shack (Nov)	94,95
Speed Devils	94,95
Streetfighter Alpha 3	99,95
Stunt GP (Nov)	94,95
Suzuki Alstare Racer (Nov)	94,95
Tokyo Highway Challenge	94,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	94,95

Dreamcast

UEFA Striker (Nov)	99,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Worldwide Soccer 2000(Nov)	94,95
WWF Attitude (Dez)	99,95

PORTOFREI* Snow Surfers (DC) 94,95

PORTOFREI* Sega Rally 2 (DC) 114,95

PORTOFREI* Sonic Adventure (DC) 94,95

PORTOFREI* WWF Attitude (DC) 99,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition (Nov)	194,-
N64 Donkey Kong Pak (Nov)	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95
Armorines in Pr.Sw.(Nov)	89,95
Battle Zone 64	109,95
Box Champons 2000(Nov)	99,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64 (Dez)	129,95
Earthworm Jim 3D (Nov)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends (Nov)	109,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

AERO GAUGE	29,95
BEETLE ADVENTURE RACING	29,95
BUCK BUMBLE	29,95
BUST A MOVE 2	29,95
BUST A MOVE 3	49,95
CHALIES BLASTS TERRITORY	49,95
DARK RIFT	29,95
F-ZERO X	59,95
G.A.S.P.	29,95
HEXEN	19,95
HOLY MAGIC CENTURY	29,95
HYBRID HEAVEN	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	39,95
MADDEN 64	29,95
MICRO MACHINES	29,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	29,95
NBA COURTSIDE	29,95
NBA JAM '99	39,95
NBA PRO '98	29,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	29,95
NHL PRO '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	29,95
RAKUGA KIDS	29,95
SILICON VALLEY	39,95
STAR WARS EP.I RACER	99,95
TETRISPHERE	79,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	69,95
WCW REVENGE	39,95
WIPEOUT 64	29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

NINTENDO 64

PORTOFREI* Armorines (N64) 89,95

Jet Force Gemini (N64) 109,95

Starcraft 64 (N64) 109,95

PORTOFREI* Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto (Nov)	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000 (Dez)	99,95
The New Tetris	89,95
Racing Simulation 2	104,95
Rainbow Six (Nov)	99,95
Rayman 2	119,95

PORTOFREI* Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Ready 2 Rumble Boxing (Nov)	109,95
ReVolt	99,95
RTL World League Soccer	109,95
Shadowman	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Starcraft (Nov.)	109,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Tonic Trouble (Ed)	109,95
Top Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Turok Legenden d.v.L.(Nov)	89,95
Turok Rage Wars (engl.)(Nov)	99,95
Turok 2 (dt.)	77,77
Turok 2 (engl. PAL)	88,88
WCW Mayhem (Dez.)	99,95
Worms Armageddon (Nov)	109,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princess (Dez)	114,95
Zelda 64	109,95

PORTOFREI* Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

DONKEY KONG - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 3	39,95
GEX 3D COLOR	29,95
MEN IN BLACK COLOR	29,95
NBA JAM '99 COLOR	29,95
PITFALL COLOR	29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC	39,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel Joytech univers.	14,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Biene Maja	59,95
Bubble Bobble	59,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Conker's Pocket Tales	59,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000 (Nov)	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Superstar Soccer '99	64,95
Int. Track & Field (Nov)	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible (Nov)	64,95
NHL 2000	64,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl (Nov)	59,95
Quest for Camelot	59,95
Resident Evil	59,95
Schlümpfe 3	64,95
Star Wars Racer	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Top Gear Rally (Rumble)	74,95
Turok: Rage Wars (Nov)	59,95
Wario Land 2	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

POKÉMON

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèmon Pikachu (Nov)	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser **kostenloses Magazin**, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

PlayStation

- PlayStation Dual Shock 249,-
- Antennenkabel 24,95
- RGB-Kabel 14,95
- Controller Dual Shock orig. .. 59,95
- Memory Card 15 Block orig. . 29,95
- Lenkrad Jordan GP 119,95
- Pistole Scorpion 59,95

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht PORTOFREI*

PORTOFREI*

Formel 1 '99 (PSX) 99,95

- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Gamebuster CDX (Nov) 99,95
- XPloder FX 84,95
- Multi Tap 44,95
- Space Station 24,95
- Action Man (Nov.) 79,95
- Ape Escape 99,95
- Ape Escape + Dual Shock Contr 149,95
- Armorines in Project S.(Jan.) 94,95
- Asterix & Obelix gg.Cäsar (Okt.) 94,95

FIFA 2000 (PSX) 89,95

- Attack Of The Saucerman ... 89,95
- Autobahn Raser 2 (Dez.) ... 79,95
- Baldur's Gate (Dez.) 89,95
- Barbie Race & Ride + (Dez.) . 49,95
- Barbie Race & Ride (Dez.) .. 49,95
- Baseball Edition 2000 (Okt.) 89,95
- Billiard Nights (Nov.) 79,95
- Box Champions 2000 (Nov.) 89,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk (Okt.) 89,95
- Caesar's Palace 2000 (Nov.) 89,95

Le Mans 24 Stunden (PSX) 89,95

Killer Loop (PSX) 89,95

Xena (PSX) 89,95

Lego Racer (PSX) 89,95

PlayStation

- Carmageddon - Fahr z.Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX (Okt.) 79,95
- Championship Motocross (Okt.) 89,95
- Chessmaster Millenium (Okt.) 89,95
- Chokobo Racing (Okt.) 89,95
- C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
- Crash Team Racing (Nov.) .. 99,95
- Crash T. R. + MultiTap (Nov.) 139,95
- Croc 2 89,95
- Cueball (Okt.) 74,95
- Cyber Tiger (Nov.) 89,95
- Demolition Racer (Nov.) ... 89,95
- Destrega 99,95
- Dino Crisis (Okt.) 89,95
- Discworld Noir (Dez.) 84,50
- Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
- Driver 89,95
- Earthworm Jim 3D (Okt.) ... 89,95
- EPGA Golf (Nov.) 79,95

PlayStation

die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

PORTOFREI*

Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

- Warpath: Jurassic Park (Nov.) 89,95
- Killer Loop (Y.A.R.G) (Nov.) . 89,95
- Kurushi Final (Okt.) 89,95
- 24 Stunden von Le Mans (Nov.) 89,95

PlayStation

- Rising Zan (Okt.) 89,95
- Ronin Blade (Nov.) 89,95
- Ruff & Tumble (Nov.) 89,95
- Saboteur (Dez.) 99,95
- Die Schlümpfe (Nov.) 89,95
- Shadowman 84,95
- Shao Lin (Nov.) 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack (Nov.) 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
- Speed Freaks incl.MultiTap . 139,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli.(Nov.) 99,95
- Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando (Nov.) 89,95
- Supercross 2000 (Nov.) ... 89,95
- Tarzan (Nov.) 99,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.) 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Trick'n'Snowboarder (Okt.) . 89,95
- Tunguska (Dez.) 84,95
- UEFA Striker (Okt.) 84,95
- Urban Chaos (Dez.) 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem (Nov.) 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.) 109,95
- Worms Armageddon (Okt.) . 89,95
- Worms Pinball (Nov.) 79,95
- Xena: Warrior Princess (Nov.) 89,95
- X-Files 99,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Dino Crisis (PSX) 89,95

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur EUROCARD MasterCard und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

PORTOFREI*

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht PORTOFREI*

Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- Extreme 500 (Okt.) 89,95
- Fifa 2000 (Nov.) 89,95
- Fighting Force 2 (Nov.) 89,95
- Final Fantasy VIII (Okt.) ... 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed.(Okt.) 149,95
- Formel 1 '99 (Okt.) 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad (Okt.) 169,95
- Fussball Live (Okt.) 99,95
- Fussball Live + Multi Tap (Okt.) 139,95
- Glover (Nov.) 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad (Dez) 169,95
- Grand Theft Auto 2 (Okt) ... 89,95
- Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 (Nov) 79,95
- Hell Night (Nov.) 89,95
- Hot Wheels : Turbo Rac.(Okt.) 89,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95
- Tomorrow Never Dies (Nov.) 89,95

inkl. MultiTap orig. 139,95 solange Vorrat reicht PORTOFREI*

Jade Cocoon (PSX) 89,95

Crash Team Racing (PSX) 99,95

Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

Ruff & Tumble (PSX) 89,95

- Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
- Spieleberater Soul Reaver .. 19,95
- LEGO Racers (Okt.) 89,95
- LEGO Rock Raiders (Nov.) .. 89,95
- Madden NFL 2000 89,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss.(Okt) 44,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Missile Command (Nov.) ... 79,95
- Mission Impossible (Okt.) .. 89,95
- MTV-Sports: Snowboard.(Dez.) 89,95

PORTOFREI*

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

- Nascar 2000 (Nov.) 89,95
- NBA Live 2000 (Nov.) 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- The Next Tetris (Okt.) 79,95
- NFL Blitz 2000 (Nov.) 89,95
- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Pac-Man World (Nov.) 89,95
- Plane Crazy (Nov.) 89,95
- Point Blank 2 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
- Pong (Okt.) 79,95
- Prince Naseem Boxing (Dez.) 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- Railroad Tycoon II (Okt.) ... 89,95
- Rainbow Six (Okt.) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing (Nov.) 89,95
- Real Fishing (Okt.) 89,95
- Renegade Racing (Okt.) 89,95
- ReVolt 84,95
- Ridge Racer Type 4 99,95

PlayStation Platinum

- Alien Trilogy 44,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Croc 44,95
- Destruction Derby 2 49,95
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 97 49,95
- G-Police 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Int. Track and Field 44,95
- Jurassic Park 49,95
- Lucky Luke (Okt) 49,95
- MediEvil 49,95
- Mickey's Wild Adventure ... 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 44,95
- Oddworld:Abe's Oddysee ... 49,95
- Porsche Challenge 49,95
- Rayman 44,95
- Soviet Strike 44,95
- Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Toca Touring Car 2 (Nov) 44,95
- Tomb Raider 2 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worms 44,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Demolition Racer (PSX) 89,95

Tomorrow N. Dies (PSX) 89,95

inkl. CD-Case orig. solange Vorrat reicht

Tarzan (PSX) 99,95

Rainbow Six (PSX) 89,95

PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- B-MOVIE 19,95
- BLAST RADIUS 29,95
- BREATH OF FIRE 3 SP.ED. 49,95
- CARDINAL SYN 39,95
- HARD BOILED 19,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 . 29,95
- NEWMAN HAAS RACING 29,95
- NBA IN THE ZONE 2 39,95
- NINJA 39,95
- POPOULOS 49,95
- R-TYPES 29,95
- RACING SIMULATION 2 39,95
- UNHOLY WAR 49,95
- VS. (VERSUS) 29,95
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 29,94
- WRECKIN' CREW 29,95
- „Z" 49,95
- ZERO DIVIDE 2 29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

0931-354222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.


Magie liegt in der Luft: Jeder Charakter besitzt eigene magische Spezialattacken, die Ihr mit zunehmendem Level erhaltet.


Über den Wolken: Die gesamte Oberwelt schwebt auf großen Felsblöcken frei in der Luft.

Climax Landers

Dank Titeln wie „Landstalker“ oder „Shining the Holy Ark“ setzte Climax schon auf Mega Drive und Saturn Maßstäbe. Mit „Climax Landers“ haben die Japaner nun ihr erstes Dreamcast-Rollenspiel fertiggesfellt. Ihr übernehmt die Rolle des jungen Kriegers mit dem bezeichnenden Namen 'Sword', der sich nach einem kurzen Intro in einer bizarr anmutenden Welt wiederfindet. Auf riesigen, frei schwebenden Felsmassiven erheben sich Dörfer, Wälder und Burgen. Habt Ihr Euch mit der Umgebung vertraut gemacht, geht es auch schon zur ersten Kerkerexpedition. Nach und nach erscheinen immer neue düstere Dungeons auf der Bildfläche, die zu ausladendem Herumstöbern einladen. Aufmerksame Abenteurer sammeln wertvolle Ausrüstungsgegenstände und suchen nach versteckten Heilquellen und magischen Artefakten. Vorhandene Gegner bekämpft Ihr im typischen Kampfbildschirm mit diversen Spezialattacken und Zaubersprüchen. Leidgeprüfte Rollenspiel-Veteranen freuen sich: Unsägliche Zufallsbegegnungen gibt es nicht, Ihr erkennt umherstreifende Monster schon von weitem. Bei Kontakt zwischen Freund und Feind beginnt der Kampf ohne Übergänge oder Ladepausen. Eure Gruppe besteht immer nur aus einem Charakter, der von zwei Monstern begleitet wird. Diese Gefährten müsst Ihr



Charmant: Jeder Eurer zahlreichen Gesprächspartner präsentiert sich mit einem handgezeichneten Portrait.

Euch jedoch erst in den Dungeons einfangen. Bei drohender Haustier-Inflation stellt Ihr Eure Süßen in einem Monster-Stall ab. Im Gegensatz zu den meisten Genrevertretern steigert Ihr die Stufen Eurer Partymitglieder nur innerhalb eines Dungeon; sobald Ihr wieder in der Oberwelt seid, sinkt Euer Level zurück auf Stufe 1. Bereits gelernte Spezialattacken werden erst verfügbar, wenn der erforderliche Level wieder erreicht ist. Auch das Speichern gestaltet sich umständlich: Innerhalb eines Dungeon könnt Ihr das Spiel nur am Ende des jeweiligen Stockwerks sichern. Dabei endet das Abenteuer jedoch automatisch. Beginnt Ihr nun von diesem Spielstand, wird er sofort gelöscht! Wirklich sicher speichern könnt Ihr nur bei einem schafsköpfigen Kellner in der Oberwelt. Neben dem heroischen Sword schlüpft Ihr später in die Haut von fünf weiteren Charakteren wie der feschen Marion oder dem bärenstarken Rao. Auch „Landstalker“-Verschnitt Ryle ist mit von der Partie. Japanisch-Kenntnisse sind dank der gradlinigen Story nicht nötig, kurze Echtzeit-Zwischensequenzen erleichtern Euch die Suche nach dem nächsten Dungeon. Profis knacken das Abenteuer bereits nach 15 Stunden. *dm*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226


Reichweite ist alles: Gegner in den hinteren Reihen sind nicht für alle Charaktere erreichbar.



Da "Climax Landers" leider nicht RGB-fähig ist, lässt die Qualität unserer Bildschirmfotos etwas zu wünschen übrig.


Freie Sicht für alle: In der Oberwelt justiert Ihr Euren Blickwinkel mit den seitlichen Tastern.

SPIELSPASS 70%

HERSTELLER: CLIMAX
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

AB 12

Gradliniges Rollenspiel mit kleinen Macken: Der Speicherfrust wird durch Charakter- und Monstervielfalt ausgeglichen.

SONYDIMENSION



Einsatzbesprechung im Hof Eurer Festung: Je mehr Männer Ihr rekrutiert, desto mächtiger werden Burg und Armee.

Suikoden 2

PS Drei Jahre nach dem ersten Teil (74% in MAN!AC 2/97) besteht Konamis „Suikoden"-Clique ein neues Abenteuer: Prinz Luca aus dem Highlander-Imperium erobert brandschatzend ein Königreich nach dem anderen und nur Eure Unterarmee kann den Feldherrn stoppen.

Wer den Vorgänger bezwungen hat, darf seinen Spielstand ins zweite Abenteuer übernehmen und mit Waffen- und Eigenschaftsboni das Spiel beginnen. Wie im Erstling konzentriert sich das ganze Abenteuer auf die Rekrutierung von über 100 Kampfgenossen: Die ersten Krieger, Köche und Handwerker stoßen freiwillig zu Euch, später folgen die begehrten Kumpane nur gegen Sold, bestimmte Artefakte oder einen Gefallen. Geprügelt wird nach bewährtem Rundenkampfsystem.

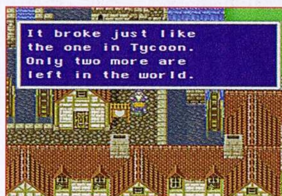
Die spektakulären Rundenzauber und Team-Attacken hat Konami vom Vorgänger übernommen. Zahlreiche Minispiele wie Tanzen, Angeln und eine Bauernhofsimulation lockern die Suche auf. Höhepunkt des Spiels sind (neben den Heldenduellen im Schere/Stein/Papier-Prinzip) die strategischen Feldzüge: Kommt's zur Massenkeilerei, zieht Ihr mit Euren Zauberern, Reitern und Bodentruppen über die Quadrate des Schlachtfeldes und versucht den Feind einzukesseln. Die rekrutierten Helden bestimmen dabei die Stärke Eurer Streitmacht, Eure Erfinder versorgen Euch nach alter Tradition mit Geheimwaffen wie z.B. brennenden Speeren.

„Suikoden 2" gleicht optisch dem minimalistischen Vorgänger, nur bei Zaubersprüchen und Story-Sequenzen erwarten Euch pompöse (manchmal auch schreiend komische) Animationen. Die eigenwillige Mischung aus Heldensuche und Bonusspielen ist eine willkommene Abwechslung zu den vorgegebenen Handlungssträngen der RPG-Konkurrenz: Wer den Vorgänger mochte, wird „Suikoden 2" lieben. 3D-Fanatiker und Grafik-Fetischisten wenden sich dagegen ab. *oe*


Strategischer Feldzug: Durch das Fenster in der unteren Bildschirmhälfte überblickt Ihr das Schlachtgetümmel.




Bei den Runen-Zaubersprüchen bebt der Bildschirm: Die Feuerpfeile steigen unter gewaltigem Donner in den Himmel, um den Feind in ein Flammenmeer zu hüllen.

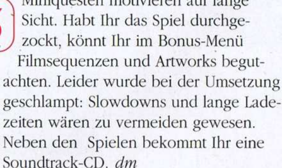


"Final Fantasy 5" (oben) überzeugt durch das ausgeklügelte Job-System, "FF 6" mit Charaktervielfalt und Story.



Final Fantasy Anthology

PS Rollenspieler frohlocken: Endlich gibt es den fünften und sechsten Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie aller Zeiten für die Playstation. Die beiden Klassiker wurden originalgetreu umgesetzt und zusätzlich mit neuen Rendersequenzen versehen. In "Final Fantasy 5", das übrigens nie zuvor außerhalb Japans erschienen ist, rettet Ihr die Welt vor der drohenden Vernichtung. Die Fähigkeiten Eurer Charaktere werden durch ihre Jobs bestimmt; wie in "Final Fantasy Tactics" kombiniert Ihr verschiedene Talente, um die optimale Party zu schaffen. Im sechsten Teil bekämpft Ihr den verrückten General Kefka, der mit üblen Mitteln versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Im Lauf der Zeit könnt Ihr Eure Gruppe aus über 20 Charakteren zusammenstellen, zahlreiche Miniquesten motivieren auf lange Sicht. Habt Ihr das Spiel durchgezockt, könnt Ihr im Bonus-Menü Filmsequenzen und Artworks begutachten. Leider wurde bei der Umsetzung geschlampt: Slowdowns und lange Ladezeiten wären zu vermeiden gewesen. Neben den Spielen bekommt Ihr eine Soundtrack-CD. *dm*




VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Pac-Man World PLAYSTATION
2. Ready 2 Rumble Boxing DREAMCAST
3. R-Type Leo ARCADE-EMULATION



OLLI S. SPIELT:
1. Rayman 2 NINTENDO 64
2. Jet Force Gemini NINTENDO 64
3. Dino Crisis PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:
1. Biohazard 3: Last Escape PLAYSTATION
2. Pokémon blau GAME BOY COLOR
3. FIFA 2000 PLAYSTATION



STEPHAN SPIELT:
1. Power Stone DREAMCAST
2. Ready 2 Rumble Boxing DREAMCAST
3. Formel 1 '99 PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:
1. Pac-Man World PLAYSTATION
2. GTA 2 PLAYSTATION
3. Rayman 2 NINTENDO 64



OLLI E. SPIELT:
1. Xenogears PLAYSTATION
2. Super Robot War Compact WONDERSWAN
3. Biohazard 3: Last Escape PLAYSTATION

Test & Kritik

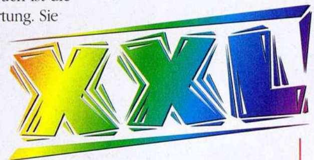
MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Dreamcast Domain" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

- Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.
- Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)
- Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.
- Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.
- Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.
- Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).
- Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.
- Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Capcom, J

Dino Crisis





Nichts wie weg! Den gigantischen Tyrannosaurus Rex könnt Ihr mit einer mickrigen Ladung Schrot nicht beeindrucken. Da hilft nur noch die Flucht.



Kannibalen: Die winzigen Dinosaurier können Euch nur im Rudel gefährlich werden.



Pteranodon im Anflug: Seid Ihr im Freien, müsst Ihr jederzeit mit Angreifern aus der Luft rechnen.

Entwarnung für alle Splatter-Fans: Die deutsche PAL-Version wurde weder geschnitten, noch mit grün blutenden Dinosauriern entschärft. Die Dialoge ertönen weiterhin in englischer Sprache, sind aber mit deutschen Untertiteln versehen.

PS Shinji Mikami. Dieser Name steht für "Resident Evil" und Survival Horror. Mit seinem neuesten Alptraum "Dino Crisis" sät der Japaner erneut Angst und Schrecken – abseits von grunzenden Zombies sowie starren Render-Optiken. Die Misere beginnt mit einem Rettungseinsatz auf einer entlegenen Insel: Ein Mitglied eines Spezialkommandos wurde auf der Suche nach einem geheimen Waffenprojekt in die mysteriöse Militär-Forschungseinrichtung auf Ibis-Island eingeschleust. Bei seinen verdeckten Ermittlungen stieß der Agent "Tom" unerwartet auf Dr. Kirk. Dieser forschte bis zu einem tragischen Unfall vor drei Jahren nach einer unerschöpflichen, sauberen Energiequelle und galt seitdem als verschollen. Der als Wissenschaftler getarnte Agent informierte sein Hauptquartier, das unverzüglich ein vierköpfiges Team losschickt, um Dr. Kirk auszufliegen. Bei der Landung auf der Insel wird ein Mitglied (Cooper) von der Gruppe getrennt. Nur noch zu dritt dringen die Elite-Kämpfer in den menschenleeren Militär-Komplex ein...



Dieser Computerraum dient als Speicherpunkt: Bis zu 15 Spielstände passen auf eine Memory Card.

Ihr schlüpft in die Rolle von Regina, dem weiblichen Part des Trios. Während der Computerexperte Mike Zugang zur Steuerzentrale sucht, seht Ihr Euch mit Eurem Kollegen Gail in den Außenanlagen um. "Resident Evil"-Veteranen werden sich dabei schnell zurecht finden: Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr das rothaarige Mädel; drückt Ihr gleichzeitig den Quadrat-Button, sprintet sie im Laufschritt durch die Kulissen. Via Aktionstaste öffnet Ihr Türen, untersucht Gegenstände oder feuert Waffen ab. Regina beherrscht im Gegensatz zu den zombieerprobten S.T.A.R.S.-Mitgliedern eine 180°-Drehung, mit der Ihr blitzschnell in die andere Richtung fliehen oder angreifen könnt. Gefundene Items wie Schlüssel, Munition, Heilmittel oder Waffen verwaltet Ihr in einem übersichtlichen Inventar-Menü. Tipp: Legt Euch Zettel und Bleistift parat, da wichtige Hinweise sowie Zahlenkombinationen nicht automatisch archiviert werden!

Bei Euren ersten Schritten fällt Euch der gravierendste Unterschied zu "Resident Evil" ins Auge: Statt mit einem Polygon-Charakter durch starre, vorgerenderte Hintergrundbilder zu schleichen, bewegt Ihr Regina durch eine Echtzeit-3D-Umgebung (ähnlich wie in "Metal Gear Solid"). Die kinoreifen Kameraeinstellungen mit wechselnden Perspektiven wurden beibehalten und um rasante "Scrolling-Einlagen" erweitert. Lauft Ihr beispielsweise einen Gang entlang, nimmt



! Gelungener Ableger: Capcom hat zwar das „Resident Evil"-Konzept zum großen Teil übernommen, „Dino Crisis" aber nicht nur optisch ein eigenes Gesicht verpasst. Während die hauseigene Zombiehatz immer mehr zur Ballerorgie tendiert, kommt Ihr beim Dino-Abenteuer ohne eine gehörige Portion Gehirnschmalz nicht weit. Im letzten Drittel werden die Rätsel äußerst knifflig, ohne räumliches Vorstellungsvermögen beißt Ihr Euch die Zähne aus. Über unvorsichtige Draufgänger freut sich auch die intelligente Dinoschar – ohne Ausweichmanöver und Rückzugstaktik seid Ihr für T-Rex & Co. ein gefundenes Fressen. Was mich neben Olivers Kritikpunkten vor allem stört, ist der geringe Umfang von „Dino Crisis": Geübte Abenteurer sehen nach zehn Stunden den Abspann – allerdings gibt's ja drei unterschiedliche Extras.



THOMAS SZEDLAK



Der T-Rex ist wieder da: Der zu Hilfe gerufene Hubschrauber wurde von dem Monster zerstört, so dass Euch nur der Fluchtweg...



...in's Gebäude bleibt. Dummerweise ist der Aufzug außer Betrieb, und Ihr müsst das Tier von der Reparatur ablenken.

die Kamera eine feste Position hinter der Polygon-Lady ein und filmt Eure Schritte aus gleichbleibender Entfernung.
Nach kurzer Spieldauer lernt Ihr einen



Die Raptoren sind besonders unangenehme "Zeitgenossen": Sie attackieren mit Gebiss und Schwanz.

weiteren Unterschied kennen: Gerade als Ihr einen Stromgenerator reaktiviert, hört Ihr die Schüsse und Schreie Eures Partners. Ihr lauft in Richtung des Lärms und entdeckt nur eine Blutspur. Plötzlich springt ein fauchendes Tier über herumstehende Container in Eure Richtung. Starr vor Schreck erkennt Ihr Euren Gegner: einen Dinosaurier. Ihr versucht dem Raptor davon zu laufen, doch das urzeitliche Wesen verfolgt Euch mit schnellen Schritten. "Flucht durch die nächste Tür", schießt Euch in den Kopf. Quietschend öffnet sich das Tor, und Ihr wähnt Euch in Sicherheit. Aber kaum einen Herzschlag später hüpft der Dino mit einem kräftigen



Vom Kampf gezeichnet: Regina hält sich nach dem Duell die Wunde und hinterlässt eine deutliche Blutspur.

Satz über die Absperrung und fällt über Euch her. Ihr zieht die Waffe, zielt und erlegt das Monster mit mehreren Schüssen. Diese erste Begegnung ist kennzeichnend für den weiteren Spielablauf. Im Gegensatz zu trägen Zombies, habt Ihr es mit instinktgesteuerten, flinken Urzeit-Wesen zu tun, die sich dank der Echtzeitumgebung nicht von Hindernissen wie Türen oder Absperrungen aufhalten lassen. Brauchtet Ihr in "Resident Evil" einfach nur einen Raum zu verlassen, um die untote Meute abzuhängen, müsst Ihr in "Dino Crisis" jederzeit auf der Hut sein. Bei einigen Angriffen wird z.B. ein Danger-Symbol eingeblendet und Ihr müsst so schnell wie möglich auf die Tasten hämmern, um die Situation heil zu überstehen. Die unterschiedlichen Saurier (u.a. Pteranodon, Raptoren und ein gigantischer Tyrannosaurus Rex) sind zudem kein dummes Kanonenfutter, sondern zeigen je nach Situation andere Verhaltensmuster. So tänzeln die kleinen Mini-Dinos um Euch herum und beißen nur von hinten zu – seid Ihr allerdings verwundet, gehen die Zwerge zum Frontalangriff über. Euren aktuellen Gesundheitsstatus könnt Ihr übrigens direkt an Reginas Körperhaltung ablesen: Werdet Ihr gebissen, verliert sie Blut und beginnt zu humpeln,

Für das FMV-Intro

haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und einen Renderfilm auf höchstem Niveau produziert. In dem minutenlangen Vorspann erlebt Ihr den Fallschirmsprung des Einsatzteams und die erste Begegnung mit dem gigantischen T-Rex.

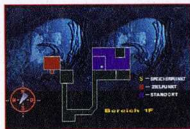






HOT Line

VERSTECKTE EXTRAS: Achtet auf herumstehende Kisten, Regale und Steinblöcke. Einige davon lassen sich verschieben und geben so wertvolle Items wie Medi-Kits, Munition oder chemische Substanzen frei. **UMGEBUNGSKARTEN:** Betretet Ihr ein neues Stockwerk, wird Euch im Inventar nur der aktuelle Raum angezeigt, alles Weitere liegt im Dunkeln. Für jede Etage existiert allerdings ein detaillierter Plan, der alle Zimmer sowie Türen enthält. Die Karten findet Ihr meistens an Wänden oder transparenten Displays – drückt die Aktionstaste, und sie werden dauerhaft gespeichert. **CHEMIEKASTEN:** Mit der Mischen-Funktion im Inventar könnt Ihr Items kombinieren und so wirkungsvollere Medizin oder Giftgeschosse herstellen. Mixt Ihr beispielsweise mehrere Medi-Kits, erhaltet Ihr eine Gratis-Wiederbelebung.







Wie schon bei "Resident Evil" dürft Ihr im Menü eine Umgebungskarte aufrufen oder Gegenstände kombinieren. Rechts seht Ihr einen Wandablagekasten.

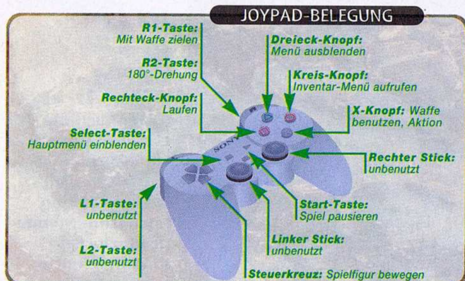


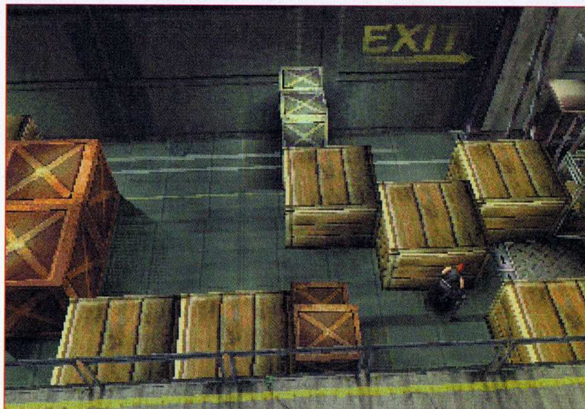




Neben diversen Hightech-Geräten wie Finger-Scanner findet Ihr Waffen-Upgrades und stärkere Wummen (von links nach rechts).






Starke Frauen: Kollegin Lara Croft hat vorgemacht, wie man tonnenschwere Gegenstände beiseite schiebt. Regina kann das schon lange!

Aggressive Werbebotschaften **sollen der Dino-Hatz hohe Absatzzahlen sichern. So liegt der Platinum-Version des indizierten "Resident Evil"-Nachfolgers dieser Werbe-Slogan bei (siehe Bild). Der Unter-**

GIB'S DOCH ZU. DU BIST KRANK!

titel bietet noch einen Nachschlag: "Resident Evil? Und dann noch der Nachfolger? Da wird sich Dein krankes Hirn sicherlich auf 'Dino Crisis' freuen. Ab November 1999 im Handel..."

für Heilung sorgen Medi-Paks, Blutstiller oder Wiederbelebungs-Kits. Damit es nicht soweit kommt, dürft Ihr die aggressiven Viecher mit allerlei Waffen ruhig stellen. Als Grundausstattung habt Ihr zunächst nur eine Pistole einstecken. Im Laufe des Abenteuers findet Ihr jedoch erheblich stärkere Wummen wie Granatenwerfer oder Schrotflinte, die sich mit entsprechenden Upgrades zudem aufrüsten lassen. Munition sowie Medizin findet Ihr in Gängen, versteckt hinter Regalen oder in rot-, grün- oder gelbfarbenen Ablagekästen an den Wänden. Um letztere zu öffnen, benötigt Ihr allerdings eine oder mehrere Sicherungen; dafür dürft Ihr von dort aus auf alle gleichfarbigen, bereits aktivierten


Das war knapp: Dem herabfallendem Container konntet Ihr entwischen, doch ein hungriger Dino wartet bereits.

Konsolen zurückgreifen und benötigte Items in Euer begrenztes Inventar übernehmen.
Auf Eurem Weg durch die Militäranlage trefft Ihr immer wieder auf gesicherte Türen, die nur mit den entsprechenden Schlüsseln und Passworten zu knacken sind. Neben allseits bekannten Kisten- bzw. Schalterrätseln müsst Ihr des öfteren mit diversen Computersystemen hantieren, um Code-Karten zu formatieren, Aufzüge einzuschalten oder Notluken zu öffnen. Nur so könnt Ihr zu Dr. Kirk vordringen und die geheimnisvollen Vorgänge auf Ibis Island aufklären.
An bestimmten Stellen greift Ihr aktiv in den weiteren Storyverlauf ein: Von Euren beiden Partnern macht jeder einen Vorschlag und Ihr müsst Euch für eine Möglichkeit entscheiden. Wählt Ihr Gails Plan, ist Euer weiterer Weg eher kampflastig; schlagt Ihr Euch auf Mikes Seite, stehen Euch mehr Rätsel bevor. Je nachdem wie Ihr verfahrt, erlebt Ihr eines von drei verschiedenen Endings. Habt Ihr die Dino-Krise erfolgreich überstanden, erhaltet Ihr je nach Leistung neue Klamotten, Waffen oder sogar einen Trainingsparcours, auf dem Ihr gegen die Uhr und viele Dinos antretet.
Für ein noch intensiveres Spielerlebnis sorgt übrigens die hervorragende Rumble-Unterstützung, die Eure Hände stufenlos von leicht bis kräftig erzittern lässt. *os*

SPIELSPASS 85%

DINO CRISIS

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	84%
SOUND	71%

"Jurassic Park" trifft "Resident Evil": Kurzes, aber intensives Echtzeit-3D-Abenteuer mit flinken Dinos und hohem Rätselanteil.

AB 16

! Der neue Horror-Schocker von Capcom hat den Sprung von vorgerenderten Hintergründen zu Echtzeit-Optiken makellos überstanden. Durch die neue Technik samt rasanter Kamerafahrten erlebt Ihr die Dino-Hatz noch intensiver als das Zombie-Abenteuer aus gleichem Haus – zumal die Viecher toll animiert wurden und sich flink durch die Forschungsstation bewegen. Überraschende Angriffe oder das plötzliche Auftauchen eines riesigen T-Rex lassen Euch des öfteren den Schreck in die Glieder fahren – vor allem in der zweiten Hälfte des Spiels ist die Spannung auf höchstem Niveau. Leider kann der Soundtrack mit teils nervigen Melodien nicht mithalten. Warum auf Kleinigkeiten wie das Speichern von Code-Wörtern verzichtet wurde, weiß wahrscheinlich nur Kollege Cooper – und der wurde vom T-Rex gefressen.

OLIVER SCHULTES








Kleidung zum Freispielen: Elegantes Agenten-Schwarz, praktisches Kämpfer-Outfit oder sexy Reizwäsche mit Strapsen – was würdet Ihr wählen? (Bilder von links nach rechts)

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit.

Entwickler: No Cliché, Frankreich

Toy Commander



Atem(be)raubende Aufgabe: Findet das Duftspray, um die Giftwolken zu bekämpfen, die den Turnschuhen entströmen.



Banzai! Kaum steht das halbe Haus unter Wasser, schon treiben einige Spielzeug-U-Boote ihr Unwesen.

No Cliché

ist Segas erstes eigenes Entwicklerstudio in Europa. Seit 1997 arbeiten 22 Leute im französischen Lyon an zwei Projekten für den Dreamcast. Dass uns nach "Toy Commander" mit "Agartha" ein astreines Horror-Adventure erwartet, kommt nicht von ungefähr. Kreativ-Direktor Frédérick Raynal entwickelte mit "Alone in the Dark" den Urvater des populären Genres. Doch die Mitglieder von No Cliché können sich noch auf weiteren Lorbeeren ausruhen. Unter dem Namen Adeline Software wurden in den vergangenen Jahren erfolgreiche Titel wie "Little Big Adventure" oder "Time Commando" entwickelt.



Adelines 3D-Actionspiel "Time Commando" erschien 1996 für die Playstation

Im Zimmer des Knirpses Guthy geht es drunter und drüber. Teddy Hugolin erträgt das Geknuddel nicht mehr und rebelliert mit einer Handvoll Spielzeug gegen den kindlichen Besitzer. Er will Alleinherrscher über Märklinlok, Modellautos und Plastiksoldaten sein und verwandelt daher das gesamte Haus in ein unblutiges Schlachtfeld.
Bis Ihr das Knopfauge allerdings in seine Schranken weist, müsst Ihr Euch erst in knapp 50 Missionen durch Euer Heim kämpfen. Acht Bereiche des elterlichen Hauses, von der Küche bis zum Keller, werden von jeweils einem Oberboss aus der Spielzeugkiste besetzt gehalten. Deren Aufträge müsst Ihr erledigen, um Euch als wahrer "Toy Commander" zu beweisen und höhere Level und weitere Ecken des Hauses freizuschalten. Die Aufgaben gestalten sich so vielfältig wie die über 35 Fahrzeuge, die im Lauf des Spiels zur Verfügung stehen. So nehmt Ihr im Wohnzimmer mit Eurem Düsenjet an einer Kunstflugstaffel teil oder heizt am Steuer eines Liliput-Boliden über einen wild gesteckten Parcours im Kinderzimmer. Neben gewaltlosen Renneinlagen warten auch kriegerische Einsätze auf Euch. So müsst Ihr mit einem schwer bewaffneten Jeep eine Feindarmee aus Plastikpanzern und -soldaten auslöschen, bevor diese Euer Puppenhaus in Schutt und Asche legen. Oder Ihr versenkt am Knüppel eines Jagdflugzeugs U-Boote, die in der Badewanne ihr Unwesen treiben. In einigen Missionen betätigt Ihr Euch gar als Kakerlakenjäger oder rettet die Tiere eines Spielzeugbauernhofs vor dem Schweißfußtod.



Splitscreen-Spaß: Sämtliche freigeschalteten Level könnt Ihr im Mehrspielerduell erkunden.

Natürlich könnt auch Ihr selbst das Zeitliche segnen. Oftmals gelangt Ihr unter Beschuss feindlicher Raketentürme und Einheiten, fahrt über Reißnagelminen oder werdet von Radiergummibomben bedroht. Ist Euer Energieverlust zu hoch, solltet Ihr Euch schleunigst nach einem Reparatur-Kit umsehen. Zudem lassen sich Benzinkanister und Waffen-Power-Ups in den großen und verwinkelten Räumen finden. Manchmal habt Ihr allerdings wegen eines knackigen Zeitlimits kaum Muse, Euch gemütlich umzusehen, zum Spaß Gläser vom Küchentisch zu schubsen oder die Katze mit ein paar gezielten Schüssen zu piesacken. Zusätzlicher Druck entsteht durch die Bestzeit, die die Obermotze für jede Mission vorlegen. Beeindruckt Ihr den Boss durch Euer Tempo, so unterstützt er Euch im finalen Kampf gegen den miesen Teddy. Habt Ihr ein paar Kumpel um Euch versammelt, könnt Ihr die Handhabung der Gefährte auch in drei Mehrspieler-Modi austesten. Bis zu vier Leute vergnügen sich am Splitscreen mit den Varianten Deathmatch, Capture-the-flag oder Katz und Maus. *sf*

Hut ab! Endlich mal ein Spiel mit frischem Konzept und neuen, witzigen Ideen. "Toy Commander" bietet Geschicklichkeits- und Fahrspaß, fernab vom üblichen Einheitsbrei aus Action-Adventure, Jump'n'Run und Rennspiel. Trotz kunterbunter Grafik und kindlicher Thematik finden bei der Vielzahl Missionen auch Profis ihre Herausforderung. Bis auf die mageren Soundeffekte geht die Technik in Ordnung: Mit sauberer PAL-Anpassung, beinahe ruckfreier Grafik und perfektem Physikmodell geben die Entwickler ein ordentliches Dreamcast-Debüt. Zu schade, dass etliche Aufgaben einen enormen Nervfaktor aufweisen. Die mageren Briefings sind schlecht, manchmal auch falsch übersetzt, so dass Ihr zu oft planlos durch die Gegend gurkt. Und trotz aller Vielfalt: Die Level lassen sich meist auf ein "Fahren, Finden, Feuern"-Grundprinzip reduzieren.

STEPHAN FREUNDORFER





Die Aufgaben sind oft einfallsreich: So plättet Ihr mit Eurem Bulldozer widerliche Kakerlaken (links) oder müsst in der Küche zwei Eier zum Kochen bringen.

SPIELSPASS 78%

toy COMMANDER
©SEGA Enterprises, Ltd., 1999
SEGA
Presse START

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	62%

Knallbunter Krieg im Spielzeugland: Kurzweilige Baller- und Rennaction am Steuer unzähliger Modellfahrzeuge.

AB 6

Andere Versionen
Konsolenumsetzungen wird es nicht geben. Eine PC-Adaption ist in Arbeit.

Entwickler: Artech Studios, USA

Q*bert



Ein Rüssel auf Reisen: Q*bert hüpft alleine einen Garten grün (oben) oder springt im Duett (unten).



PS Hasbros Oldie-Revival geht weiter: Nach dem Urahn "Pong" und der missglückten Neuauflage von "Centipede" (beide wurden in der letzten MAN!AC getestet) freut sich mit "Q*bert" eine weitere Kultfigur der 80er auf ein Comeback.

Der Held schafft den Sprung in die 32-Bit-Generation ohne gravierende Änderungen: Immer noch hüpft Q*bert als orangene Kugel mit zwei Beinen und einem Riesenrüssel durch die Gegend und färbt auf einem Spielfeld durch Kontakt Felder ein. Je nach Level müsst Ihr dabei mehrmals draufspringen oder schaltet bei einer weiteren Berührung unfreiwillig wieder die alte Farbe ein. Auch das fiese Getier wie die springende Schlange Curly, die Q*bert laufend verfolgt, oder grüne Kobolde, die kurzerhand Eure Arbeit rückgängig machen, sind wieder dabei: Ihnen entkommt Q*bert nur durch schnelle Flucht oder wenn er auf eine Frisbeescheibe springt, die neben dem Spielfeld schwebt. War die Aktion gut vorbereitet, landet Curly bei seiner Jagd prompt im Abgrund.

Neben dem klassischen Automaten mit seinen 36 Pyramiden (wahlweise in Originaloptik oder überarbeitet spielbar) gibt es einige Spielfelder, die Ihr zu zweit bespringt und Euch dabei gegenseitig Feinde zuschustert. Außerdem wartet das "Adventure": Hier führt Ihr Q*bert durch vier Welten mit komplexeren Levels, die neben neuen Feinden auch Schalterrätsel und einige Extras wie Schutzschilde bieten. *us*

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER	HASBRO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	52%
SOUND	34%

Saubere Oldie-Umsetzung mit putziger Optik und solidem Spielprinzip, allerdings nur wenig neuen Ideen. Nervige Musik.

AB 6

! Die überarbeitete Grafik von "Q*bert" reißt zwar keine Bäume aus, fängt aber das Flair ordentlich ein. Nur einige Levels und die Zweispieler-Variante lassen durch unglückliche Farbwahl den nötigen Überblick vermissen. Die traditionellen Soundeffekte inklusive dem klassischen "@!#?@!"-Fluch gefallen ebenfalls, dafür setzt die Musik in einigen Welten neue Tiefpunkte. Trotzdem vermag mich "Q*bert" nicht so recht zu begeistern: Große Schwächen machen sich zwar nicht bemerkbar, aber die neuen Levels werden schnell langweilig, zu bieder sind die (seltenen) neuen Extras und Gegner ausgefallen. Außerdem kommt es im "Adventure" öfters vor, dass Ihr mitten im Sprung seid und ein Gegner von oben plötzlich auf dasselbe Feld kommt: Ausweichen ist dann kaum möglich.



ULRICH STEPPBERGER

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

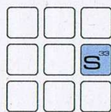
Entwickler: Studio 33, England



Formel 1 '99



Hoher Wiedererkennungswert dank FIA-Lizenz: In Eurem Ferrari zieht Ihr gerade an einem Fahrer aus dem jungen Rennstall 'British American Racing' vorbei.



Studio 33 hat sich voll und ganz dem Rennsport verschrieben. "Newman Haas Racing", das Erstlingswerk des 1996 gegründeten Entwicklerstudios, hatte die in USA beliebten Indy-Cars zum Thema. Werkelten an dem ordentlichen Titel (82% in MAN!AC 4/98) gerade mal 14 Leute, ist die Belegschaft für "Formel 1 '99" und ein Geheimprojekt schon auf 35 Köpfe angewachsen. Ihre Rennspielleidenschaft beweist das Team übrigens auf einer Kartbahn im englischen Liverpool. Dort wird regelmäßig geübt, um beim jährlichen Rennen gegen die Konkurrenz von Bizarre Creations ("Formel 1", "Formel 1 '97") den Meisterschaftspokal zu holen.



Die Königsklasse des Motorsports ist immer für Überraschungen gut. Kaum glaubt man die Saison zur Halbzeit entschieden, schon kommt alles anders als gedacht. Auch dieses Jahr hat sich wieder gezeigt, dass technische Dominanz und fahrerische Genialität noch lange nicht den WM-Thron garantieren. Zufall, Glück und menschliche Schwächen machen das von Natur aus fade Kilometerfressen stets aufs Neue zum Spektakel.

Nicht weniger spannend ist die alljährliche Frage, ob Psygnosis diesmal eine Formel-1-Simulation auf die Beine stellt, die halten kann, was im Vorfeld versprochen wurde. Wie ein roter Faden durchziehen Designmängel die prinzipiell gelungenen Titel der "Formel 1"-Reihe. Als Entschuldigung für grafische und technische Unzulänglichkeiten musste bislang immer der Zeitdruck herhalten, unter dem die Programmierer standen.

Auch an "Formel 1 '99" wurde mit Hochdruck gearbeitet, um zum gewohnten Herbsttermin auf den Markt zu kommen. Doch schon die ersten Runden in den lizenzierten Boliden zerstreuen die Befürchtung, dass hier ein weiteres Mal mit zu heißer Nadel gestrickt wurde.

Auffälligste Neuerung bei "Formel 1 '99" ist die komplett überarbeitete Grafik in einer Auflösung von 512x256 Bildpunkten. Auf den hochglanzpolierten Rennwägen spiegelt sich die Umgebung,



Profil sei Dank: Die Spiegel- und Gischteffekte des Regenrennens lassen sich trotz Höchstgeschwindigkeit genießen.

Ecken und Kanten mussten den sanften Rundungen der Karosserie weichen. Trotz etlicher kleiner Details wie Glanzeffekten auf den Reifen, spritzendem Kies, wabernden Gummiwölkchen und sprühender Funken, bleibt der Aufbau der Umgebungsgrafik angenehm flüssig. Ruckeln und Pop-Ups, die bei den Vorgängern den größten Unmut hervorriefen, gehören beinahe vollständig der Vergangenheit an. Wählt Ihr für die Hatz über den Asphalt aus den vier Blickwinkeln die Fahrerperspektive, entdeckt Ihr eine weitere langersehnte Neuerung. Endlich besitzt Euer Untersatz funktionierende Seitenspiegel, über die Ihr heranbrausende Konkurrenten wahrnehmt. Fahrt Ihr allerdings in einer der beiden Außenperspektiven, so kommt wieder der obligatorische und unhandliche Blick nach hinten zum Einsatz. Dank einblendbarer Karte habt Ihr aber auch ohne pausenloses Umgucken Eure Position ständig im Auge. Genreüblich bietet "Formel 1 '99" mit zwei unterschiedlich realistischen Modi PS-Futter für Arcade- wie Simulations-Freaks. Beginnt Ihr ein "Schnelles Rennen", so bleibt Euch einzig die Wahl des Wetters überlassen. Alle anderen Optionen, mit denen sich die Realitätsnähe justieren lässt, sind dem "Grand Prix"-Modus vorbehalten. Hier legt Ihr fest, ob Euer Wagen bei waghalsiger Fahrweise Pirouetten dreht oder Spoiler verliert, ob Ihr Treibstoff verbraucht, Reifen abnutzt oder mit defektem Motor liegen bleiben könnt. Wie es sich für eine ordentliche Simulation gehört, fehlt auch das originale Flaggen- und Regelsystem nicht. Wählt Ihr die strengste Einstellung, wird jede Fahrlässigkeit umgehend mit einer Zeitstrafe geahndet, die Ihr in der Box abzusitzen habt. Leider haben die Ent-



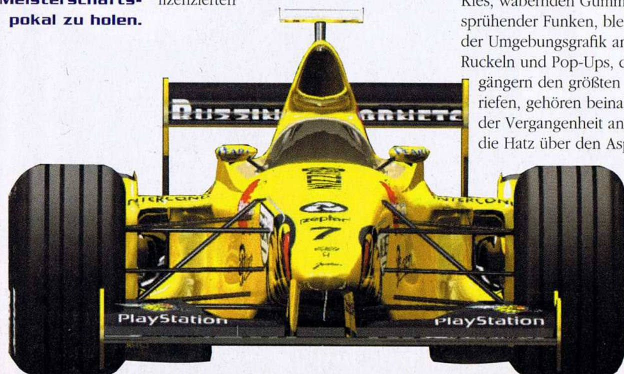
Selbst bei Hochschrauben der Realismusoptionen bleibt Ihr mit Eurem Boliden nie im Dreck stecken



In der Außenperspektive könnt Ihr wie gewohnt per Knopfdruck nach hinten schauen



Bis Silverstone sind die originalen 99er Startpositionen enthalten. Ihr dürft aber auch selbst die Aufstellung editieren.





Überholverbot: Bis der geschrottete Minardi von der Strecke ist, wird die gelbe Flagge geschwenkt.



Rückblick ohne Reue: Die Seitenspiegel sind zwar mickrig, funktionieren aber endlich.

wickler nicht daran gedacht, die Dauer der Strafe auf die eingestellte Rundenanzahl abzustimmen. Zehn Sekunden müsst Ihr in der Box warten, egal ob das Rennen nun drei oder zehn Runden lang ist. Solltet Ihr die ständigen Verwarnun-



Statt Boxenfunk warnt Euch eine Bildschirmanzeige vor dem unrühmlichen Ende wegen Benzinmangels

gen wegen Frühstarts oder überhöhtem Tempo in der Mechanikergasse leid sein, stellt Ihr einfach Start- und Boxenhilfe ein. Die Lenk- und Bremsunterstützung, die Anfängern sanft um jede Kurve hilft, dürft Ihr unabhängig vom gewählten Spielmodus zuschalten.
Gestaltet sich die Arcade-Variante aufgrund lahmer Konkurrenten und simpler Fahrphysik noch ziemlich einfach, steigen die Anforderung in den Grand-Prix-Rennen erheblich. Das liegt allerdings nicht am Realismusgrad, der selbst bei schwierigster Einstellung immer noch weit von einer ernsthaften Simulation entfernt ist. Nur selten dreht sich Euer Wagen in einer zu flott gefahrenen Kurve, aus dem Kiesbett kommt Ihr jederzeit heil heraus und das Rammen des Vordermanns oder ein Banden-Crash enden nur selten mit dem Verlust von Spoiler bzw. Pneu. Dafür haben es die Gegner in sich. Gewährt Ihr den Konkurrenten den höchsten der vier Intelligenzgrade, lässt sich ein befriedigendes Ergebnis nur mit viel Übung und Geduld erreichen. Dennoch sind die CPU-gesteuerten Piloten nicht ohne Makel; wie in Wirklichkeit endet kein Rennen, ohne dass nicht einige Fahrer mit rauchendem Motor oder an der Bande klebend vorzeitig aufgeben. Dass dabei besonders häufig die unerfahrenen Piloten aus den technisch unterlegenen Rennställen wie Minardi oder Arrows dran glauben müssen, zeugt von der gelungenen Simulation der realen Vorbilder. Zu den Charakteristiken der Piloten gehört zudem eine individuelle Boxenstrategie. Auch Ihr dürft Euch vor dem Rennen für die Anzahl an Pitstops und damit die Menge an gebunkertem Treibstoff entscheiden. Auf die Animation Eurer Boxencrew wird aber im Gegensatz zum Vorgänger verzichtet: Wie von Geisterhand werden auf Euer Kommando die Reifen gewechselt, der Tank gefüllt oder der Winkel eines Spoilers eingestellt.
Natürlich dürft Ihr Euch vor Rennbeginn auch selbst den Blaumann anziehen und an ein paar Schräubchen drehen. Allerdings gestaltet sich das Fahrzeugsetup nicht übertrieben komplex – auch ohne abgeschlossene Ingenieursausbildung oder stundenlanges Handbuchstudium lassen sich die Optionen beherrschen. Neben Justierung der vorderen und hinteren Spoiler feilt Ihr an Aufhängung, Bremsen oder Übersetzung und sucht Euch ein Reifenset aus. Habt Ihr keine Lust, an Eurem Boliden zu basteln, überlasst Ihr der CPU die Arbeit oder wählt eine der drei Voreinstellungen. Um das richtige Setup für jeden einzelnen der 16 Originalkurse zu finden, werdet Ihr vor jedem Rennen eingehend über die Streckenbedingungen informiert. Dazu gehört neben der Angabe, ob es sich um einen langsamen oder schnellen Kurs handelt, auch eine Wetterprognose. Von



Hässliche Pappkameraden in der Box bleiben Euch diesmal erspart

! Mit dem Engagement von Studio 33 hat es Psygnosis endlich geschafft, ein technisch gelungenes Formel-1-Spiel auf die Beine zu stellen. Die komplett überarbeitete Grafik verquickt ansprechende Optik mit hervorragendem Geschwindigkeitsgefühl: Sehr viel mehr lässt sich nicht aus der Playstation herausholen. Hinzu kommt eine Gegnerintelligenz, die zwar nicht genial ist, aber immerhin so gut, dass man lange an den Konkurrenten zu beißen hat. In punkto Fahrphysik hätte ich mir allerdings mehr Wirklichkeitsnähe gewünscht. Es ist ja schön, dass die Handhabung der Boliden sich nicht gar so frustrierend gestaltet wie bei Ubis Konkurrenzprodukt, aber ungeschickte Bedienung von Gas und Bremse führen nun mal zu Drehern und Abflügen. Auch das Schadensmodell ist für eine Simulation ungenügend.

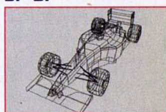

STEPHAN FREUNDORFER



Die Menüführung ist im Bezug auf Handhabung und Ästhetik gelungen: Von links nach rechts seht Ihr die Fahrerwahl (inklusive Schumi-Ersatz Mika Salo), das Fahrzeug-Setup, die Realismus-Optionen und die Streckeninfo (samt kleinem Demonstrationsfilm).

Wie die

elf verschiedenen F1-Boliden vom Asphalt auf die CD kommen, seht Ihr auf den folgenden Bildern. Als Beispiel dient ein Stewart Ford SF-3.


Zunächst wird ein Drahtgittermodell, bestehend aus ca. 1.000 Polygonen, entworfen.


Dann bringen die Grafiker die für jedes Team individuellen Texturen auf


Der Wagen wird auf einer Strecke platziert und mit Schattenwürfen versehen


Diffus verteilte Aufhellungen erzeugen Glanzeffekte auf dem Blech


Zum Schluss wird die Umgebung auf der Karosserie des Boliden gespiegelt

RENNSPIELE IM VERGLEICH

Titel	Formel 1 '98	Racing Simulation 2	F1 World Grand Prix 2	Formel 1 '99
System	Playstation	Playstation	Nintendo 64	Playstation
Veröffentlichung	1998	1999	1999	1999
FEATURES				
Daten der Saison	1998	Ohne Lizenz	1998	1999
Historische Szenarios	Nein	Nein	Ja	Nein
Audio-Kommentar	Ja	Nein	Nein	Ja
Boxenfunk	Ja	Wenig	Ja	Ja
Perspektiven	9	5	5	4
Wechselndes Wetter	Nein	Nein	Nein	Ja
FEATURES-WERTUNG	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
MULTIPLAYER				
Anzahl der Spieler	4	4	2	2
Link-Modus	Ja	Ja	Nein	Nein
KI-Gegner	Ja	Nein	Nein	Nein
ULTIPLAYER-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
TECHNIK				
Flüssige Grafik	Meistens	Ja	Nein	Ja
Pop-Up klar erkennbar	Ja	Selten	Nein	Selten
Ladezeiten	Mittel	Mittel	Keine	Kurz
TECHNIK-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
REALISMUS				
Nachvollziehbare Physik	Ja	Ja	Ja	Ja
CPU-Intelligenz	Mittel	Hervorragend	Gut	Gut
Auswirkung von Schäden	Gering	Hoch	Mittel	Mittel
REALISMUS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
STEUERUNG				
Spielgeschwindigkeit	Mittel	Hoch	Mittel	Hoch
Arcade-Steuerung	Gut	Gut	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Rennstall-Unterschiede	Ja	Nein	Ja	Ja
TEUERUNGS-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT				
	Die veraltete Grafik nervt durch heftiges Ruckeln und Pop-Ups. Originale Fahrer mit annehmbarer Intelligenz und gutes Fahrverhalten machen diverse Designmängel nur teilweise wett.	Optisch und technisch gelungene Simulation, die an biederer Präsentation und fehlender Lizenz leidet. Für Experten wegen der realistischen Fahrphysik dennoch erste Wahl.	Historische Szenarios und TV-Atmosphäre lassen über die etwas rucklige Grafik und durchschnittliche Spielgeschwindigkeit hinwegsehen. Auf dem Nintendo 64 mangels Konkurrenz top.	Gelungener Spross der "Formel 1"-Familie. Moderne Grafik, hohe Geschwindigkeit und anspruchsvolle Gegner lassen das Fahrerherz höher schlagen. Nur die Physik könnte realistischer sein.

den realen Verhältnissen und einer Zufallskomponente hängt es ab, ob am Rennwochenende eitel Sonnenschein herrscht oder es Bindfäden regnet. Auch während des Rennens kann sich das Wetter ändern. So kommt es durchaus vor, dass Ihr bei leichter Bewölkung startet, mitanseht, wie sich der Himmel immer mehr verdunkelt, und schließlich auf einen Schauer durch raschen Reifenwechsel reagieren müsst.
Für jeden Kurs wird Euch ein Video spendiert, in dem ein deutscher Sprecher auf neuralgische Streckenpunkte eingeht.



Prima Klima: Ob düstere Gewitterstimmung (unten) oder blauer Himmel – die Wettereffekte schaffen Atmosphäre.



Natürlich geben auch während des Rennens mit Heiko Wasser und Christian Danner zwei bekannte RTL-Kommentatoren ihren Senf zu Eurer Rennleistung und dem Verhalten Eurer Gegner ab. Zudem bekommt Ihr etwas Boxenfunk und F1-typische Effekte wie dröhnende Motoren oder quietschende Reifen zu hören.
Dank offizieller FIA-Lizenz stehen Euch sämtliche Fahrer und Teams der aktuellen Saison zur Verfügung. Selbst Schumi-Ersatz Mika Salmo und Jacques Villeneuve, der bisher stets als 'Driver X' an den Start ging, sind in Wort und Bild vertreten. Mit dem malaysischen Sepang-Kurs, der dieses Jahr zum ersten Mal auf dem Rennkalender stand, feiert zudem eine Formel-1-Strecke ihre digitale Premiere. Aktuell sind auch die voreingestellten Startreihen, die Ihr statt eines Qualifying verwenden könnt. Bis zum Rennen in Silverstone sind sämtliche Originalergebnisse der Qualifikationsläufe integriert. Und da Ihr zudem an der Startaufstellung selbst Hand anlegen dürft, lassen sich auch die restlichen Rennen der 99er-Saison wirklichkeitsgetreu wiederholen. *sf*

! Im vierten Anlauf hat's endlich richtig geklappt - viel zu meckern gibt es bei "Formel 1 '99" wirklich nicht mehr: Die Stimmung der echten Rennen kommt prima rüber, reale Fahrernamen und Teams sind eben doch ein nicht zu unterschätzender Faktor im Rennzirkus. Die ansprechende Grafik glänzt mit netten Details wie Reflektionen auf dem Chassis der Flitzer und kleinen, aber nützlichen Rückspiegeln in der Cockpit-Perspektive. Erfreulicherweise bricht die Bildrate nur selten grob ein, so dass Ihr selbst im Startgetümmel Herr über Euer Fahrzeug bleibt. Angenehm finde ich auch, dass beim rechten Analogstick die Button-Funktion genutzt wurde: Durch das damit mögliche gleichzeitige Gasgeben und Bremsen verfügt Ihr über eine noch bessere Kontrolle. Schade nur, dass beim Splitscreen keine Gegner antreten.

ULRICH STEPPBERGER



Wechselhaftes Wetter: Der heftige Regen beim Start des Zweispielerrennens stoppt unvermittelt, um zum spannenden Ende hin auf's Neue loszuplätschern.

SPIELSPASS 86%

FORMULA ONE 99

ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ITALIANO
SELECT LANGUAGE

HERSTELLER: SONY/PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 83%
SOUND: 72%

Die F1-Referenz: Beim vierten Versuch gelingt Psygnosis die Verquickung spannender Rennaction und optimaler Grafikdarstellung.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/98 mit 84% getestet (heute abgewertet auf 81%).

Entwickler: Saffire, USA (N64); Rebellion, England (Playstation)

Rainbow Six



Stilles Örtchen? Auch ein kommunistischer Guerillero muss mal aufs Klo. Sein Handwerkszeug hat er immer dabei. (PS)



Die Zeit läuft: 20 Minuten bleiben Euch, um den Abschuss der russischen Atombombe zu verhindern. Geben die Wachen Alarm, dann beschleunigt sich der Countdown. (PS)

Der amerikanische Bestsellerautor Tom Clancy lieferte die Romanvorlage zu „Rainbow Six". Diverse Bücher des ehemaligen Versicherungsagenten wurden bereits erfolgreich verfilmt. Am bekanntesten ist wohl der U-Boottthriller „Jagd auf Roter Oktober", der auch für Game Boy, NES, und SNES versoftet wurde.

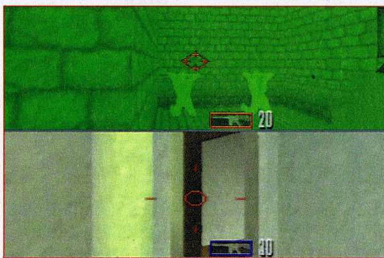
Tom Clancy Operation Rainbow

Das Buch zum Spiel: Tom Clancys "Operation Rainbow" gibt's jetzt bei Heyne.

Typisch für Clancys gut recherchierte, aber äußerst patriotische und konservative Werke ist das regelmäßige Auftauchen bestimmter Personen. So spielt sowohl in "Das Kartell" als auch in "Die Stunde der Patrioten" der Alleskönner und Super-Moralist Jack Ryan (in beiden Filmen dargestellt von Harrison Ford) die Hauptrolle. Auch in „Rainbow Six" trefft Ihr auf alte Bekannte wie CIA-Mann John Clark oder Elitekämpfer Domingo Chavez.



Der kalte Krieg ist vorbei, der kommunistische Machtblock zerbröckelt. Doch die freie Welt kann längst nicht in Frieden leben. Marxistische Terroristen, ultranationale Eiferer und skrupellose Drogenbarone bedrohen das Leben von Politikern und einfachen Bürgern, um ihre Gier nach Macht und Geld zu befriedigen. Um gegen sie vorzugehen, gründet die USA kurz vor Beginn der Jahrtausendwende die Spezialeinheit „Rainbow", deren Leitung Ihr übernehmt. Die Aufgabe Eurer Elitesoldaten dreht sich meist um die Befreiung von Geiseln. So rettet Ihr brüsseler Europapolitiker aus den Händen von Anarchisten, spürt von Hutu-Milizen gefangene Wissenschaftler auf oder schützt Familien in einem spanischen Vergnügungspark vor linken Extremisten. Einige Aufträge sind etwas brisanter und verzwickter. In San Francisco müsst Ihr zwecks Datenklau unbemerkt in das Hauptquartier einer militanten Gruppe eindringen, auf einer gekaperten Ölplattform sind Sprengsätze zu entschärfen und eine kasachische Nuklearanlage sollte unter Eure Kontrolle gelangen, bevor putschende Militärs eine Atombombe zünden. Nach dem Erhalt Eurer Order teilt Ihr zunächst drei bzw. vier (N64) Kameraden für den Auftrag ein und stattet sie mit Utensilien wie MP, Beretta, Blendgranaten oder Kevlarwesten aus. Während Ihr auf der Playstation nur den Startpunkt Eurer Leute festlegt, könnt Ihr auf dem N64 den Einsatz exakt planen. Auf einer Karte studiert Ihr die Umgebung und legt Wegpunkte fest, die Eurer Orientierung dienen oder Eure Waffenbrüder automatisch anlaufen. In Ego-Perspektive geht es schließlich zur Durchführung. Ihr schleicht an ein Gebäude, erledigt lautlos Gegner, öffnet mit einem Dietrich Türen oder entschärft Bomben.



Während ein Kamerad das Erdgeschoss sichert, rettet Ihr die Geiseln im düsteren Keller. (N64)



Gut geplant ist halb gewonnen: Auf dem N64 könnt Ihr vor Eurem Einsatz Wegpunkte festlegen.

Seht Ihr die Hand vor Augen nicht, benutzt Ihr das Nachtsichtgerät, für gezielte Fernschüsse dient ein Fernrohr. Bei aller Ballerei ist überlegtes und vorsichtiges Handeln der Schlüssel zum Erfolg. Meuchelt Ihr nicht leise genug, so bringt Ihr patrouillierende Wachen auf den Plan, tötet Ihr eine Geisel oder werdet Ihr bei einem Geheimauftrag entdeckt, schlägt die Mission fehl. Natürlich können Eure Leute (in deren Haut Ihr beliebig schlüpft) bei Feindbeschuss das Zeitliche segnen, wobei Schwierigkeitsgrad und Rüstung die Verwundbarkeit der Kämpfer bestimmen. Während Playstation-Nutzer solo in den heimlichen Krieg ziehen, werden auf dem N64 zwei Spieler kooperativ tätig. *sf*

SPIELSPASS 80%

256 MBIT · RAM-PAK · AB 16

HERSTELLER	TAKE 2
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	77%

Spannender Anti-Terroreinsatz: Trotz Detailmängeln mitreißendes 3D-Geiseldrama mit leichtem Taktik-Ansatz.

SPIELSPASS 70%

RUMBLE · AB 16

HERSTELLER	TAKE 2
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	90 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	75%

Actionorientierter als die N64-Version. Durchschnittsoptik und seltsame Gegner-KI schmälern die Freude am Leben retten.

! Trotz ärmlicher Texturen und fehlerhafter Polygonoptik kommt bei „Rainbow Six" unglaublich Atmosphäre auf. Angespannt schleicht Ihr durch Gänge, horcht nach Schritten der Wachen, mordet lautlos und sucht durch den Restlichtverstärker die Nacht nach grünen Schemen ab. Die (später) abwechslungsreichen Missionen sind in eine dichte Story eingebettet und bei höchstem Schwierigkeitsgrad so knackig, dass Ihr trotz der geringen Zahl gehörig Zeit investieren müsst. Leider wird auf der Playstation der (sowieso schon magere) Taktikaspekt wegen der fehlenden Missionsplanung im Keim erstickt, auch der Verzicht auf einen Coop-Modus ist unverständlich und ärgerlich. Dass es auf beiden Konsolen nicht ganz für einen erstklassigen Politthriller reicht, liegt neben der glanzlosen Optik am dummen bis unfairen Verhalten der Gegner.



STEPHAN FREUNDORFER

Andere Versionen
Das PC-Original erschien bereits vergangenes Jahr. Der PC-Nachfolger "Rogue Spear" kommt diesen Monat in die Läden.

Entwickler: Atari Games, USA

Gauntlet Legends





Hau ihm auf die Rübe: Solisten (oben) müssen hart sein, denn im Quartett (unten) metzelt sich's leichter.

N64 Das hat man nun davon: Ein übermütiger Magier versucht sich an der Beschwörung eines mächtigen Dämons, der prompt das komplette Reich unter seine Fuchtel bringt. Nur Ihr seid in der Lage, gegen seine Monsterhorden anzutreten: Um dem Teufel gegenübertreten zu können, müsst Ihr neben 13 Runensteinen vier Schlüssel finden, die den Weg in die Unterwelt ebnen. Als Magier, Krieger, Valkyrie oder Bogenschützin (die den Elf der Automatenklassiker ersetzt) macht Ihr Euch mit maximal vier Mitstreitern auf den Weg durch die vier in mehrere Levels aufgeteilten Welten. Jeder Charakter hat eigene Vorzüge und Schwächen bei Rüstung, Magiefähigkeit usw. Um gegen die Monstermassen zu bestehen, schlagt Ihr Euch mit Schwertern und Zaubersprüchen durch und zerstört die Generatoren, um neue Widerlinge zu verhindern. Besonders wuchtig wirkt eine Turboattacke, die sich jedoch immer wieder neu aufladen muss. Mit der Zeit gewinnen Eure Kämpfer an Erfahrung und werden dadurch stärker oder können gar eine andere Form annehmen. In Fässern und Truhen (die nur mit Schlüsseln aufgehen) findet Ihr neben Nahrung und Gold zahlreiche praktische Extras: Mit Mehrfachschüssen, Feuerbällen und Riesenwuchs prügelt sich's besonders gut. *us*

! Das liebgewonnene, einfache Spielprinzip der 15 Jahre alten Vorgänger hat auch in der Neuauflage seinen Reiz nicht verloren: "Gauntlet Legends" gefällt mit für N64-Verhältnisse feiner und abwechslungsreicher Optik, die selbst bei anstürmenden Horden nicht spürbar langsamer wird. Auch Extrawaffen, Turboangriffe und massive Endgegner lockern das Spielgeschehen auf. Dennoch ist "Gauntlet Legends" für Solisten nicht uneingeschränkt zu empfehlen: Das ständige Rummetzeln wird trotz gelegentlicher Schalterrätsel auf Dauer monoton, außerdem nerven einige Stellen mit zu vielen Monstern. Besser sieht's aus, wenn Ihr mit Freunden spielt: Durch den Zwang zum kooperativen Vorangehen entwickeln sich ungeahnt spaßige Abenteuerzüge.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 72%

128 Mbit

HERSTELLER: MIDWAY

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS: 130 MARK

GRAFIK: 76% | SOUND: 64%

RAM-PAK · AB 6

Gelungener Update des Hack'n' Slash-Klassikers mit schöner 3D-Optik und vielen Extras: Allein wird's trotzdem etwas eintönig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Das Ur-"Gauntlet" können Playstation-Besitzer auf der Retro-Sammlung "Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2" spielen.

Entwickler: UDS, Schweden

No Fear Downhill Mountain Biking

Unbekannt sind die schwedischen Entwickler UDS (Unique Development Systems) bislang nur auf Konsole. Bereits 1993 wurde das skandinavische Softwarehaus gegründet, seinerzeit mit der Programmierung von Amiga und Atari ST beschäftigt. Neben zwei PC-Titeln ist momentan mit "Sno-X" ein weiteres Playstation-Produkt in der Mache. Das für Anfang 2000 geplante Rennspiel bleibt dem Extremsport-Gedanken treu. Diesmal brettert Ihr statt mit Rädern auf Schneemobilen durch die Landschaft.



Fast alle 35 Angestellten von UDS stammen aus der skandinavischen Demoszene



Der Schneemobil-Racer "Sno-X" ist UDS' nächstes Playstation-Projekt



Der Watzmann ruft: Auf Schotterwegen braust Ihr Berchtesgadens Hausberg hinunter. Im Gegensatz zu den schweren Regenschauern, die manche Strecken in Rutschbahnen verwandeln, wirken sich die Schneeflöckchen nicht auf die Bodenhaftung aus.



Unverständlich: Durch dicke Balken wird das Sichtfenster im Zweispieler-Modus stark verkleinert.

PS Auch beim neuesten Produkt bleibt sich Codemasters treu. Ein weiteres Mal wird das Rennspielgenre bedient und wiederum hat sich der Titel um Monate verspätet. Dafür werden mit dem Spielkonzept von "No Fear Downhill Mountain Biking" beinahe jungfräuliche Pfade auf der Playstation betreten. Im Sattel eines Extremsportrades stürzt Ihr Euch todesmutig Berghänge hinab und fahrt Slalom im Mischwald. Die Meisterschaft im Mountain Biking führt Euch um die ganze Welt, vom neuseeländischen Dschungel bis zu den bayerischen Alpen. In selbstmörderischem Tempo überwindet Ihr unzählige Höhenmeter, schlittert über matschige Forstwege, legt Euch auf engen Serpentinen in die Kurve und nutzt natürliche oder künstliche Rampen für Flugeinlagen. Außer beim Zeitrennen geht Ihr stets zu zweit auf die Strecke, sei es gegen einen KI-Gegner oder einen menschlichen Konkurrenten im Splitscreen. Genreüblich spielt Ihr einen Großteil der 23 Kurse (in neun Landschaften) durch Meisterschaftssiege frei. Um die jeweils nächste Strecke befahren zu dürfen, müsst Ihr dreimal in Folge denselben Kurs als Erster beenden. Dass dabei ein KO-System Anwendung findet, entspricht zwar der Realität, zermürbt aber auf Dauer etwas. Dafür winken als Belohnung nicht nur neue Kurse, sondern auch leistungssteigernde Ersatzteile für den Hightech-Drahtesel. Um heil und schnell den Berg herunterzukommen, solltet Ihr nicht nur in der Bedienung von Vorder- und Hinterradbremse geübt sein. Auf Knopfdruck lasst Ihr Euer jugendliches Alter Ego in die Pedale treten, bis ihm die Kräfte schwinden. Wie schnell dem Athleten die Luft ausgeht, hängt von seiner Ausdauer ab – eines von vier Attributen, das Leistungsfähigkeit und Können der acht vorhandenen Spielfiguren beeinflusst.
Der verrückten Sportart angemessen, könnt Ihr während des Rennens oder auf einem Spezialkurs auch eine Handvoll Kunststücke zum Besten geben, die – wie so manche unterschätzte Kurve – häufig mit dem Gesicht im Matsch enden. *sf*



Bei einem geglückten Trick wird kurz in die Seitenansicht geschaltet



Spüre die Geschwindigkeit: Die Lenker-Kamera ist die interessanteste von vier Perspektiven.

! Zu dumm, dass Codemasters die Monate der Verschiebung nicht für eine Überarbeitung der Grafik genutzt hat. An der technisch wie ästhetisch unzeitgemäßen Optik krankt nämlich das an sich spaßige Radl-Rennspiel. Pop-Ups, Geruckel, hässliche Flora und billige Hintergründe verschrecken den Zuschauer. Am konzentrierten Spieler geht das Pixel-Drama allerdings dank der spannenden Rennaction weitgehend vorbei. Die gelungene Steuerung des Bikes, der Abwechslungsreichtum der Strecken und die hervorragenden Soundeffekte – vom schweren Schnaufen bis zum Surren der Kette – erfreuen Extremsportler wie Rennspieler. Leider kommt etwas zu schnell Langeweile auf: das KO-System und das magere Feld von zwei Radlern pro Piste schränken die Dauermotivation ein. Da kann auch das Pseudo-Tricksystem nichts dran ändern...



STEPHAN FREUNDORFER

SPIELSPASS 76%

DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

HERSTELLER: CODEMASTERS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 83%

Innovatives Rennspiel mit veralteter Grafik: Trotz guter Steuerung und einfallsreicher Strecken motiviert die Talfahrt nicht lang genug.

AB 6

Andere Versionen
Außer einer PC-Konvertierung sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Rage, England

Incoming



Lichteffekte und Explosionen sehen schöner aus als beim PC-Original.

DC Kaum ein Entwicklerhaus unterstützt den Dreamcast schon frühzeitig so massiv wie der englische Traditionshersteller Rage. Nach „Incoming" folgen in der nächsten MAN!AC „Millennium Soldier" und „UEFA Striker". „Incoming" war eines der ersten japanischen Dreamcast-Spiele und bietet auch in der PAL-Umsetzung Action satt: Auf dem Boden und in der Luft verteidigt Ihr die Erde gegen außerirdische Eindringlinge. Ihr beginnt hinter einem Geschütz und holt mit Primär- und Sekundärwaffe feindliche Jäger vom Himmel. Dann wechselt Ihr in einen Hubschrauber, hievt ein Panzerchen an einen anderen Ort und steigt dort in selbigen. Den häufigen Wechsel des Fahr- und Fluggeräts hält „Incoming" bei, die Missionsziele bleiben dabei simpel. Überleben, Eskortieren, Zerstören. Ein Pfeil weist Euch den Weg, eine Stimme gibt Kommandos und eine Sirene warnt vor dem Feind im Nacken. Mit drei Schwierigkeitsgraden wird "Incoming" Einsteigern und Profis gerecht. Im Arcade-Modus habt Ihr nur eine Aufgabe: So lange wie möglich am Leben bleiben. Ihr wählt Umgebung und Fluggerät selbst und speichert Euren Highscore auf VM.

Lob an Entwickler Rage: Dank 60-Hz-Modus genießt Ihr „Incoming" in Originalgeschwindigkeit und Vollbild. Texte und Sprachausgabe wurden ins Deutsche übersetzt, die gröbsten Slowdowns der Japan-Version entfernt. *ts*



Zu zweit stehen jedem Spieler computergesteuerte Kumpane zur Seite

! „Incoming" ist die passende Kost für den kleinen Ballerhunger zwischendurch. Ununterbrochen geht der Punk ab, laufend hockt Ihr in einem anderen Kampfvehikel. Dank der gelungenen Landschafts-Optik samt herrlich leuchtender Explosionen schmeckt der Dreamcast-Happen nochmal so gut. Zudem klingt die deutsche Sprachausgabe dank Stimmenverfremdung professionell. Erwartet Ihr spielerische Abwechslung und Herausforderung, werdet Ihr von „Incoming" enttäuscht. Die Aliens fliegen die immer selben Formationen, das Waffen- und Extraarsenal ist spärlich. Fehlende Intro- und Zwischensequenzen tragen ebenfalls nicht zur Motivationssteigerung bei. Nach wenigen Stunden macht sich Langeweile breit und das Dreamcast-Case landet in der Ecke.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS	67%
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	65%

60Hz · D · AB 12

Kurzfristig motivierende Baller-Action in häufig wechselnden Fahr- und Flugzeugen. Mit Luxusoptik und Strunzdoof-Aliens.

Andere Versionen
Eine PC-Version gibt's seit 1998, weitere Umsetzungen sind nicht geplant. Den Importtest lest Ihr in Ausgabe 3/99.

Entwickler: Z-Axis, England

Space Invaders



Sonderwaffen wie diese Säurewolke erleichtern die Abwehrarbeit

PS Über 20 Jahre sind ins Land gegangen, seit Taitos Alien-Armada zum ersten Mal aus dem All angerückt kam, um die Erde zu vernichten. Nun kehren die Invasoren zurück – auf der Playstation und aggressiv wie eh und je. Nicht nur unserem Heimatplaneten droht diesmal die Vernichtung, das ganze Sonnensystem steht auf der Wunschliste der Außerirdischen. Pro Planet habt Ihr jeweils zehn Angriffswellen mit Eurem Bodenfahrzeug zurückzuschlagen. Die Invasoren sind zwar keinen Deut intelligenter geworden, dafür aber mannigfaltiger in Farbe und Form. Manche verlassen gar den Verband, um Euer Gefährt mit einem fiesen Energiestrahl einzuschmelzen. Aber auch Ihr habt ein paar neue Tricks auf Lager. Wenn Ihr vier gleichartige Schiffe in Folge trefft, bekommt Ihr eine einmalige Sonderwaffe. So räumt Ihr mit einer Rakete eine ganze Reihe Aliens ab, lichtet die Reihen mit einem Energieboomerang oder entlasst eine ätzende Säurewolke. Natürlich ist auch das sporadisch auftauchende Bonusufo wieder mit von der Partie. Holt Ihr es vom oberen Bildrand, gibt es Power-Ups wie Schutzschild oder Doppelkanone frei. Und damit die Weltraumschlacht nicht zu eintönig wird, will nach je zehn Angriffswellen ein dicker Obermotz vernichtet werden. *sf*



Jeder Planet wartet mit einem dicken Boss auf

! Na, da hätte man mehr aus dem Thema machen können. Ideen wie Power-Ups und Endgegner sind zwar nett, aber weder neu noch ruhmreich. Activisions „Space Invaders" bietet biedere und angegraute Weltraumaction, die selbst den harten Retro-Fan nicht lange am Joypad fesselt. Auch Grafik und Sound bleiben der Mittelmäßigkeit treu, kein knackiger Soundtrack verwöhnt die Ohren, keine bombastischen Explosionen erfreuen das Auge. Für ein Vollpreisprodukt ist mir das simple Geballer ein bisschen zu dürftig. Dabei hätten sich die Entwickler doch nur mal das hauseigene „Asteroids" oder Taitos Arcade-Update „Space Invaders 95" anschauen müssen, um zu sehen, wie man alte Konzepte ordentlich umsetzt. Schade, wieder ein billig runderneuerter Klassiker mehr.

STEPHAN FREUNDORFER

SPIELSPASS	59%
HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	80 MARK
GRAFIK	52%
SOUND	49%

AB 6

Klassisches Shoot'em-Up ohne Langzeitappeal: Trotz dezenter Verbesserungen frei von Innovationen und Überraschungen.

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit, die Game-Boy-Color-Variante bereits erhältlich.

Entwickler: Namco, USA

Pac-Man World





Ganz schön wacklig: Nachdem Ihr den Boden mit dem blauen Schalter gesenkt habt, kann Pac-Man einfach unter den Lasern hindurch schlüpfen.



Treppe des Grauens: Wenn Euch die grellen Zirkusfarben nicht umwerfen, haschen Euch die Clowngeister.



Wieso hast Du so große Zähne? Bissige Haie und glühende Rohre erschweren Pac-Mans Tauchgänge.

Nicht fehlen darf bei einem zünftigen "Pac-Man"-Spiel der Ur-Klassiker von 1979: Auch bei "Pac-Man World" findet sich im



Lass mampfen, Kumpel: Pac-Man knabbert auch mit 20 Jahren noch rüstig.

Hauptmenü eine Option für den Automaten-Oldie, der zuvor bereits beim ersten "Namco Museum" zu finden war.

PS 20 Jahre nach seinem triumphalen Debüt im schlicht nur "Pac-Man" genannten Automatenklassiker macht sich der gelbe Pillenmampfer bereit, sein Jubiläum mit der gelben Verwandtschaft bei einer großen Sause zu feiern. Doch als er von letzten Besorgungen nach Hause zurückkommt, erwartet ihn ein Schock: Die ganze Sippe ist spurlos verschwunden. Ein Hinweis bringt Pac-Man auf die entscheidende Spur: Der hinterhältige Blechbösewicht Toc-Man hat seine Finger im Spiel. Um seine Familie zu befreien, muss ihm Pac-Man deshalb das Handwerk legen.

"Pac-Man World" ist trotz des fortgeschrittenen Alters der Hauptfigur auf dem Stand der Zeit: Alle sechs Welten, die aus jeweils zwei oder drei Levels und einem Endkampf gegen den Szenario-Obermotz bestehen, werden in moderner und detaillierter 3D-Polygonoptik dargestellt. Neben den weitläufigen Landschaften, in denen Ihr die Pac-Familie sucht, steckt auch der "Maze"-Modus mit 36 Labyrinthen auf der CD, von denen Ihr die Hälfte erst entdecken müsst: Hier flitzt Ihr nach klassischer Manier durch Gänge und mampft Pillen, ohne Euch von den Gespenstern erwischen zu lassen. Die optisch aufgepeppten Irrgärten scrollen dabei in alle Richtungen, auf Wunsch könnt Ihr auch soweit herauszoomen, bis alles auf einen Bildschirm passt. Damit das Geschehen nicht langweilig wird, haben die Labyrinthe szenariospezifische Tücken: So blockieren plötzlich Laserstrahlen den Weg oder herabfallende Lavabrocken kosten Euch einen von drei Energiepunkten.

Habt Ihr Euch ausgetobt, wagt Ihr Euch an den "Quest"-Modus, der das Glanzstück von "Pac-Man World" ist. Hier lauft Ihr mit der gelben Kugel durch die sechs abwechslungsreichen Welten: Während



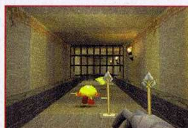
Vorsicht, heiß! In den Geisterminen wird so tief gegraben, dass die Loren die gefährliche Lava abtransportieren.



! Beim ersten "echten" 32-Bit-Auftritt der Kultfigur wurde der traditionelle Jump'n'Run-Ansatz konsequent ausgereizt und prima auf die "Pac-Man"-spezifischen Fähigkeiten ausgerichtet, ohne dabei das Spielgefühl durch unnötige Mätzchen zu ruinieren. Technisch gibt es wenig zu meckern: Das niedliche Design der Welten motiviert zum Erforschen und lockt mit vielen putzigen Details, auch die klassischen Soundeffekte ergänzen prima die Stimmung. Bei einigen Musiken zieht es mir allerdings fast die Schuhe aus - das ist aber auch die einzige Schwäche von "Pac-Man World", am Spiel selbst gibt es nichts zu rütteln. Die gute Steuerung lässt keinen Frust aufkommen und durch die vielen Rätsel und Geheimnisse wird es nie langweilig. Ein Extra-Lob noch für den "Maze"-Modus, der zeigt, wie man Oldies gelungen zeitgemäß aufpeppen kann.



ULRICH STEPPBERGER



Die Endgegner-Level sind bei "Pac-Man World" sehr abwechslungsreich: Ob fliegende Piratenschiffe (ganz links), Flucht vor der Mumie (links), Ballerei gegen den Galaxian-König (rechts) oder Scooter-Rennen gegen Clowns (rechts).







Das klassische Labyrinth-Mampfen spielt auch bei "Pac-Man World" eine große Rolle: Einigen neuen Gemeinheiten wie...

... plötzliche Wegsperren machen Euch das Leben schwer. Dafür könnt Ihr per R2-Taste für besseren Überblick herauszoomen.

Glückwunsch, Namco! Im Gegensatz zu den vielen anderen Retrospielchen, die in letzter Zeit der Playstation ihre Aufwartung machten, ist "Pac-Man World" sein Geld wert. Der 'Quest'-Modus bietet ein vergnügliches Jump'n'Run auf der Höhe der Zeit, zwar wenig innovativ, aber kurzweilig und technisch einwandfrei. Der Charme des Originals wurde wunderbar eingefangen, und der pillenmampfende und geisterjagende gelbe Knödel macht in 3D einfach eine herrlich knuddelige Figur. Auch die Musik ist köstlich: Immer wieder variieren die Themen auf geschickte Weise um die wenigen Soundeffekte des Originals. Nicht minder reizvoll und kurzweilig ist der gelungene Mampf-Modus in den reichlich vorhandenen Labyrinthen. Einziger Kritikpunkt: Die sechs Welten der Queste sind viel zu schnell durchgespielt.

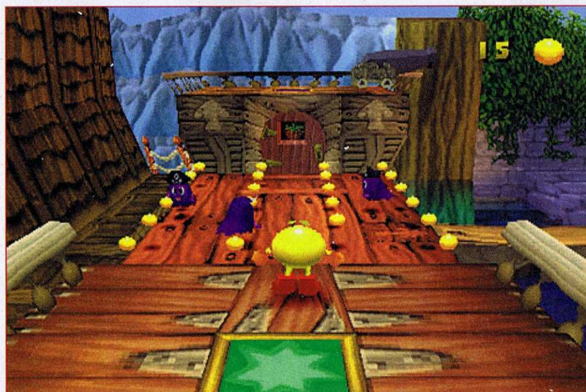
STEPHAN FREUNDORFER

auf der Pirateninsel ausgiebige Tauchgänge unter Wasser notwendig werden, lauern Euch in Pyramiden giftige Spinnen unter der Decke auf. Im Zirkus balanciert Ihr über verwirrende Drehplattformen, beim Trip in den Weltraum wiederum lauern tödliche Laserbarrieren, ein falscher Schritt endet im Nichts. Der Spielablauf orientiert sich dabei an der traditionellen Jump'n'Run-Philosophie: Ihr seht das Geschehen nicht hinter Pac-Man, sondern aus einer neutralen Perspektive, die ebenso fest vorgegeben ist wie der grobe Verlauf des Weges. Ganz festgelegt seid Ihr jedoch nicht, oft könnt Ihr etwas abseits der direkten Route nach Geheimnissen suchen. Pac-Man macht sich nicht unvorbereitet auf den Weg, gegen die Schurkenschar von Toc-Man weiß er sich zu wehren: Mit einem beherzten Sprung auf den Kopf oder einer 'Hintern-Attacke' durch mehrfaches Drücken räumt er lokale Fieslinge aus dem Weg. Hat er bereits einige Standardpillen getankt, kann er sie ausspucken und so ebenfalls Feinde in die Flucht schlagen. Ganz besonders zähen Burschen rückt er mit einem Superschuss auf die Pelle: Bleibt Ihr lange auf dem Knopf, beginnt sich Pac-Man zu drehen und lässt eine besonders krachige Explosion los – um diese zu erreichen, benötigt er allerdings gleich zehn Pillen auf einmal. Alternativ legt Ihr den Turbogang ein und trampelt in einem Höllentempo Kontrahenten nieder. Diese Fähigkeit kommt Euch auch anderweitig zu Gute: Oft findet Ihr kleine Schwebeplattformen, die Ihr nur so betreiben könnt. Hartnäckig und gegen Standardattacken immun sind seine Erzrivalen: Um den Geistern das Handwerk zu legen, benötigt Ihr eine große Power-Pille. Diese bekommt Ihr meist erst, wenn Ihr einen der zahlreichen Schalter aktiviert. Auch andere hilfreiche Aktionen lassen sich dadurch starten: Gelbe Schalter geben für kurze Zeit sonst unerreichbare Wegstücke frei, während grüne den Pfad permanent freiräumen.

Auf seiner Reise findet Pac-Man laufend Früchte, die eine wichtige Rolle spielen: Oft kommt er an Türen vorbei, hinter denen sich Extras befinden und die sich nur dann öffnen, wenn er das passende Obst dabei hat. So erhascht Ihr etwa eine Chromkugel, die Euch kurzzeitig unverwundbar macht oder die goldenen Buchstaben des Worts "Pac-Man". Wenn Ihr alle beisammen habt, winkt ein Bonuslevel. Besonders wichtig sind Schlüssel: In jeder Welt ist ein Exemplar versteckt, mit dem Ihr Eure Familie aus ihren Käfigen befreien. *us*



Lass krachen: Geschluckte Pillen setzt Pac-Man auf Knopfdruck auch als Schusswaffen ein.



Der Durchgang zur Kajüte wird von fiesen Piratengeistern bewacht: Wo steckt nur die große Powerpille, mit der Pac-Man ihnen das Fürchten lehren kann?

Viel Glück: Nach jedem Level wird abgerechnet und Ihr könnt Euer mühsam ergattertes Obst auf's Spiel setzen. Jeweils drei Früchte wandern dafür in eine Slot-Machine: Drückt Ihr die Rollen so ab, dass drei gleiche Symbole in einer Reihe stehen, winken Extraleben und Bonuspunkte.



SPIELSPASS **85%**

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	59%

Traditionelles Jump'n'Run in feinem 3D-Gewand und gelungene Labyrinth-Mampferei: Pac-Man macht auch modern viel Spaß.

AB 6



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

www.softcomgmbh.de

SoftCom
Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Bestellhotline
Tel.: 02330/891480 FAX: 02330/891481
webmaster@softcomgmbh.de
Bestellannahme:
Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa : 9.00 Uhr - 16.00 Uhr

PlayStation

Playstation	239,95
Playstation inkl.	299,95
Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad	
oder mit 2. Dual Shock	319,95
Controller Padverlängerung	9,95
unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Memorycard 15 Block	14,95
Memorycard 30 Block	24,95
Memorycard 60 Block	29,95
Memorycard 120 Block	34,95
Memorycard 360 Block	44,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Dino Crisis	129,95
Fifa 99	69,95
Final Fantasy 8 (US)	149,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) jetzt vorbestellen	89,95
Grand Theft Auto 2 (Okt.99)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) jetzt vorbestellen	89,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	79,95
Metal Gear Solid Premium Pack	99,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Popolous	89,95
R - Type Delta	79,95
Reel Fishing	89,95
Resident Evil 3 (US/November)	129,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Shadowman	89,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (engl.PAL)	119,95
South Park	89,95
Star Wars Episode 1 (US)	129,95
Syphon Filter	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Wild 9 Premium Pack + T-Shirt	89,95
Wip3out	89,95
WWF Attitude	89,95
X-Files	89,95

ANGEBOTE

Resident Evil Dir.Cut Platinum	42,00
Soulblade Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	59,95
Akuji the Heartless (US)	69,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	59,95
Breath of Fire Special Box	89,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
Game of life (US)	59,95
O.D.T.	59,95
WWF Warzone	59,95

NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F Zero X	89,95
Hybrid Heaven	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Racing Simulation 2	109,95
Shadowman	109,95
Star Wars Pod Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Attitude	109,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast + Keychain, Voltage Con., RGB Kabel	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95
Aero Dancing	69,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Daytona USA 2	139,95
Giant Gram Pro Wrestling	89,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	89,95
Pop'n Music	49,95
Power Stone	119,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Ralley 2	119,95
Sengoku Turb	69,95
Shen Mue (Ende Okt.)	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	89,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 tb	69,95
alle Titel japanisch	

Dreamcast (PAL)	489,95
Dreamcast Joypad	59,95
Vibrations Pack	79,95
Scart Kabel	49,95
VMS Memorycard	59,95
Keyboard	59,95
Arcade Stick	99,95
Race Controller	129,95
Buggy Heat	99,95
Dynamite Cop 2	99,95
NBA 2000	99,95
Red Dog	99,95
Sega Bass Fishing	139,95
Sega Rally 2	119,95
Sonic	99,95
Soul Calibur	119,95
Snow Surfers	99,95
Toy Commander	99,95
Virtua Fighter 3tb	99,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Ralley 2	119,95

Figuren

Curse of Spawn - Jessica Priest&Mr.Oversmith	39,95
Curse of Spawn - Daniel Llanso	39,95
Curse of Spawn - Hatched	39,95
Curse of Spawn - Raenius	39,95
Curse of Spawn - Zeus	39,95
Duke Nukem - Duke Nukem	19,95
Duke Nukem - Night Strike Duke	19,95
Duke Nukem - Octa Brain	19,95
Duke Nukem - Battle Lord	19,95
Duke Nukem - Pig Cop	19,95
Final Fantasy VIII - Squall Leonhart	39,95
Final Fantasy VIII - Zell Dincht	39,95
Final Fantasy VIII - Rinoa Heartilly	39,95
Final Fantasy VIII - Seifer Almasy	39,95
Resident Evil 1. Serie - Tyrant	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinner	29,95
Resident Evil 1. Serie - Zombies	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker	29,95
Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil 2. Serie - William	29,95
Resident Evil 3. Serie - Golem	29,95
Resident Evil 3. Serie - Ada & Ivy	29,95
Resident Evil 3. Serie - Hunk & Zombie	29,95
Resident Evil 3. Serie - William & Cherry	29,95
Soul Rever Statue	119,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Tekken Figur - Devil Jin (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - True Ogre (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - Heihachi Mishima	39,95
Tekken Figur - Yoshimitsu	39,95
Tomb Raider - Lara on Streetbike	39,95
Tomb Raider - Lara vs. Tiger	39,95
Tomb Raider - Jungle Outfit	49,95
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95

Soundtracks

Biohazard + Single CD (limitiert)	69,95
Biohazard 3 Double CD Soundtrack	89,95
Final Fantasy 7 (4 CD'S)	89,95
Final Fantasy 8 (4 CD'S)	89,95
Final Fantasy 8 Single (Eyes on me)	39,95
Metal Gear Solid	14,95
Resident Evil 1	44,95
Shen Mue Orchesta Soundtrack	69,95


Final Fantasy 7 Soundtrack Nur 89,95 DM

Nightmare before Christmas - Aktion

Jeder 1000ste Besteller erhält 1000,-DM in Bar !*

Des weiteren erhält jeder Besteller mit einem Bestellwert über 250,-DM eine Duke Nukem Actionfigur seiner Wahl frei!*

(Noch Fragen ?!)
*gilt bis zum Millennium


Soul Reaver Statue 119,95 DM



Lara Figuren je 29,95 DM

Lara Statue 30cm 59,95 DM



Crash Bandicoot Figuren je 29,95 DM



Duke Nukem Figuren je 19,95 DM — Final Fantasy 8 Figuren je 39,95 DM



Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM — Stealth Figuren je 39,95 DM









Unsere Versandabteilung für DVD & Anime



www.meanmachine.de

Hotline: 02330/891544

Wir liefern alle DVD und Video – Titel, sowie VCD aus Japan, Honkong und USA!

VCD´s

Bio-Zombie	39,95
Gamera 2 (Sub)	29,95
Godzilla	
vs. Space Godzilla (4 Cd´s)	89,95
Parasite Eve (engl.Sub/2 CD´s)	39,95
Storm Raiders	49,95

DVD´s

Blair Witch (Spec.Ed.)	69,90
Full Metal Jacket (US)	59,90
Killer Tongue	59,90
M.Python & The holy Grail (US)	59,90
Mr. Nice Guy (US)	59,90
Payback (US)	59,90
Prophecy 2 (US)	59,90
South Park (Diverse) je	49,90
Texas....	59,90
Yellow Submarine	69,90
Dark Crystal (spec. Edit.)	59,90
Wing Commander (US)	59,90
Z.im Kaufhaus (Red Edit.)	99,90

Anime DVD´s (US)

Dragonball Z Vol.10	59,90
El Hazard Vol.2	69,90
Pokemon Vol.10	59,90
Tenchi in Tokyo Vol. 5	69,90
Wrath of Ninja	69,90

Sonstige DVD´s

Blade (US)	59,90
Corruptor, The (US)	59,90
From dusk till dawn 2(US)	69,90
Ranma ½ diverse je	59,90
Matrix (US)	59,90
Mummy,, The (US/Spec.Edit.)	69,90
Strange Days (US)	69,90
Vampires (US)	59,90

Anime Tapes (PAL)

Wedding Peach	59,95
Highschoole Detektive	29,95
Neon Genesis	
Evangelion Re-Edit. je	49,95
South Park (dt./uncut) 1-3 je	29,95
Ghost in the Shell (dt.)	39,95
Buffy (engl. Tape) 1-2 je	29,95

Anime Tapes (NTSC)

Fushigi Yugi #6	59,90
Streetfighter II Animated	39,90
Sorcerer Hunters #04	59,90
Suikoden - Demon Century	59,90
Urusei Yatsura TV #21	59,90
Violence Jack (div.) je	59,90

DVD - Player inkl. Multinorm ab 899,95 DM

Weitere Titel auf Anfrage !



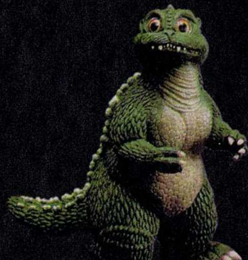












Mean Machine Movieshop
Kreuzeskirchstr. 27
45127 Essen

Unser Partner in Sachen Anime und DVD
(Nur Laden, kein Versand!)

Entwickler: Insomniac Games, USA



Spyro 2: Gateway to Glimmer



Das Unheil rollt unaufhaltsam heran: Gegen die Tonnen voll radioaktivem Müll hilft nur ein beherzter Sprung, sonst ist Spyro platt.

Libellen-power:

Drei Treffer nimmt Euch Euer



Dicker Brummer: Sparx ist Euer wichtigster Freund und Helfer.

fliegender Begleiter Sparx ab, bevor Ihr selbst den Drachenatem aushaucht. Lasst Ihr die Finger vom Joypad, wird der Brummer zapplig und starrt Euch ungeduldig an.



In der Welt der Drachen herrscht Ruhe und Langeweile: Seit Spyro vor einem Jahr den Widerling Gnasty Gnorc verjagt hat, gab es kein spannendes Abenteuer mehr für den Jungdrachen zu bestehen. Um endlich wieder etwas Abwechslung zu erleben, beschließt Spyro, zusammen mit seinem Libellenkumpel Sparx etwas Urlaub zu machen. Als er aber durch das Portal zum sagenumwobenen Strand am Drachenufer hüpft, findet er sich unverhofft in einem fremden Land wieder: Dort trifft er auf eine Ansammlung merkwürdiger Gestalten unter der Führung vom Faun Elora. Sie erklärt Spyro, dass sie ihn nach Avalar transportiert haben, damit er ihnen im Kampf gegen den kleinen, aber gemeinen Bösewicht Ripto beisteht. Dieser wurde unglücklicherweise bei einem Experiment heraufbeschworen und hat zusammen mit seinen Monstern Crush und Schluck kurzerhand das ganze Land unterworfen.



Auch diesmal begleitet Ihr Spyro auf seinem Abenteuer in moderner 3D-Polygongrafik durch rund 30 Levels und blickt ihm dabei über die Schulter. Auf Wunsch stellt die Kamera Euren Drachen automatisch aus der besten Ansicht dar. Ihr seid an keinen strikten Levelablauf gebunden, sondern bestimmt in Grenzen selbst die Reihenfolge: Drei große Parklandschaften bilden das Zentrum, von dem aus Ihr mehrere Levels durch Tore betretet. Habt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllt, wechselt Ihr in eine andere Gegend oder erhaltet Zugang zu bislang nicht erreichbaren Spielstufen und Kämpfen gegen die Endgegner.



Die Bewohner Avalars helfen Euch gerne weiter und geben wichtige Tipps und Hinweise



Bei Geldsack ist der Name Programm: Nur wenn Ihr genug Juwelen habt, ist er spendabel.

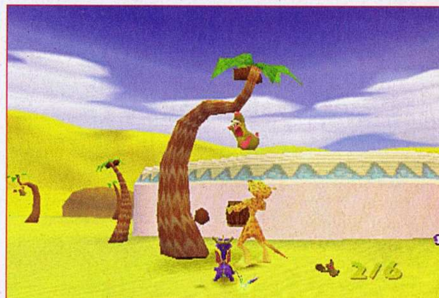
Zu Beginn seiner Reise kann Spyro nicht viel mehr als noch vor einem Jahr, die Seitwärtsrolle hat er sogar verlernt. Dafür besitzt er immer noch einen dicken Schädel, mit dem er im Galopp Gegner umstoßen und Truhen knacken kann. Auch sein Flammenatem ist so effektiv wie immer und macht so manchem Widerling Feuer unterm Hintern. Gearbeitet hat der Jungdrache an seinen Flugkünsten: Für echte Rundflüge reicht es zwar auch diesmal nicht, dafür kann er jetzt weiter gleiten und am Ende auf Knopfdruck einen Aufschwung nehmen, um doch noch eine Anhöhe zu erreichen. Zu guter Letzt beherrscht Spyro den Umgang mit dem nassen Element: Drachen sind zwar notorisch wasser-



Die Angst des Goalies vor dem Penalty: Lasst Euch von der Maske des Torwarts nicht beeindrucken und spuckt den Puck an ihm vorbei.



Unbeschwertes Schweben ist für Spyro ein Fremdwort: In den Flugkursen müßt Ihr unter Zeitdruck Ringe sammeln und Motorbootfahrer versenken.



Ganz schön affig: Rammt die Palme und schüttelt den Schimpansen runter, bevor er Jäger mit einer Kokosnuss trifft.

! War der erste Teil bis auf einige harte Stellen noch etwas leicht und ließ bei allem Spaß größere Abwechslung vermissen, wurden diese Kritikpunkte beim Nachfolger konsequent ausgemerzt: Die Levels wirken zwar auf den ersten Blick erneut klein, doch merkt Ihr bei genauerer Erforschung schnell, dass sich wesentlich mehr dahinter verbirgt. Das alleinige Diamanten-Sammeln wurde durch eine ganze Menge abwechslungsreicher Aufgaben ersetzt, die spürbar mehr Spielzeit und taktische Vorgehensweisen erfordern: Gerade die kleinen Aufträge, die Ihr erst herausfinden müsst, erhöhen die Motivation ungemein. Etwas enttäuscht bin ich allerdings vom fehlenden Technikfortschritt: Besonders grafisch ist bis auf Kleinigkeiten wie z.B. dem Wassereffekt kaum eine Verbesserung zum Vorgänger zu erkennen.



ULRICH STEPPBERGER

scheu, doch hat Euer Held in Vorbereitung auf seinen Urlaub extra den Freischwimmer gemacht.
Unterstützung erhält Spyro von seinem Kumpel Sparx und den Einwohnern Avalars: Elora und ihre Mitstreiter Jäger und der Professor versorgen Euch mit Hintergrundinformationen über das Land und erklären Euch, was Ihr zu tun habt, um Ripto aufzuhalten. Auch der dicke Geldsack hilft Euch gerne weiter, doch wird er seinem Namen gerecht: Nur wenn Ihr ihn bezahlen könnt, macht er gegen Wegezoll Brücken frei oder bringt Euch sogar neue Fähigkeiten bei. So lernt Ihr im Laufe des Abenteuers einiges dazu: Durch ausführliche Tauchgänge (Drachen brauchen dabei nicht atmen) erreicht Ihr unter Wasser geheime Zugänge und versunkene Schätze. Mit frisch erworbener Kletterkunst erklimmt Ihr endlich auch Leitern und bezwingt Absätze, zu denen Ihr vorher nur sehnsüchtig hinaufblicken konntet. Sehr effektiv ist nicht zuletzt die neue Kopfstoßtechnik, mit der Ihr besonders harte Feinde und Kisten knackt. Als Zahlungsmittel für diese Gefälligkeiten nimmt Geldsack nur Juwelen an, die überall in der Landschaft verstreut sind oder in Kisten und in Geheimkammern warten. Wichtig sind hier die nur durch Bezahlung erreichbaren Flugrunden, in denen Ihr wie beim Vorgänger unter Zeitdruck eine Anzahl Objekte abfackeln müsst, um Zeitgutschriften zu bekommen.
Um gegen Ripto und seine Gehilfen anzutreten, benötigt Ihr die 14 magischen Talismane von Avalar: In jeder Welt ist einer davon zu ergattern, wenn Ihr den Einwohnern der Region bei ihren Problemen helft: So sollt Ihr für Bergleute aufdringliche Echsendiebe verjagen oder müsst die Kleinkinder einer Schildkrötensippe sicher ans Ziel geleiten, indem Ihr schnarchige Reptilien auf Schalter treibt, die dann Tore öffnen. Anderswo dagegen besorgt Ihr einem Nilpferd Futter,

Haustier-Haue



Bevor Ihr am Ende des Spiels gegen Ripto antretet, müsst Ihr Euch erst mit seinen zwei bissigen Schoßtieren auseinandersetzen:
CRUSH: Der blaue Saurier greift nicht besonders klug an. Haltet Euch von ihm fern, wenn er auf einer leuchtenden Markierung steht. Hat er sich aufgeladen und den Energiestoß abgefeuert, rennt Ihr schnell auf ihn zu und flammt ihn an. Verzieht Euch nun sofort wieder in ein anderes Eck und seht zu, wie durch seine Schläge eine Steinlawine auf ihn herabfällt.
SCHLUCK: Bleibt immer in Bewegung und achtet vor allem darauf, nicht unter seine Klauen zu geraten. Ruht er sich kurz aus, benutzt Ihr die Gegenstände, die Euch die Vögel herabwerfen: Fässer schubst Ihr mit einem Rammstoß auf Schluck, hier genügt ein Kontakt. Bomben dagegen müssen in seiner Nähe liegen bleiben, bis sie explodieren. Raketen wiederum schluckt Ihr und schießt sie gezielt auf ihn ab. Aber Vorsicht: Der Schurke kann die Objekte auch benutzen und gegen Euch verwenden!





Was lauert wohl hinter der Kante? Spyro klettert jetzt auch rasant Leitern und Abhänge hinauf.



Aquarium hautnah: Habt Ihr von Geldsack den Tauchkurs gekauft, geht es unter Wasser weiter.

Prominent

ist wie beim ersten Teil der Soundtrack-Komponist: Ex-Police-Drummer Stewart Copeland komponierte erneut die sphärischen Klänge. Erfreulich außerdem für Freunde der Originalsynchro: Auch diese ist auf der CD enthalten.




Schau genau: Um das Götzenbild links aus dem Durchgang zu sprengen, müsst Ihr den Zauberer rechts erlegen.


Da bist Du platt: Dieser Motz haut gerne mit dem Hammer um sich. Schubst ihn lieber schnell in die Lavagrube im Hintergrund.

Stimmungsbilder: Wenn Ihr eine Welt das erste Mal besucht, werden Euch die Einwohner mit einem kurzen Intro vorgestellt. Auch wenn Ihr den Hauptauftrag erfolgreich abgeschlossen habt, bekommt Ihr eine







Sequenz zu sehen. Diese Filmchen sind eine witzige Beigabe und erreichen teilweise höhere Slapstick-Spaßregionen.

Das kleine Drachenhandbuch

WISSEN IST MACHT: Um während seiner Reisen nicht ratlos dazustehen, bekommt Spyro ein Handbuch geschenkt. Ihr könnt jederzeit via Pausemenü nachschlagen, wie weit Ihr schon gekommen seid. In der Hauptübersicht (rechtes Bild) erfahrt Ihr dabei nur die wichtigsten Daten des jeweiligen Schlossparks, dazu zählt Euer Juwelenbestand ebenso wie die Lebenszahl. Außerdem gibt es für jeden betretenen Level eine eigene Seite (links), in der genauer anschlagt, wie viel Euch noch zur kompletten Lösung des Abschnitts fehlt: Hier bewundert Ihr die gefundenen Talismane und erfahrt, welche Kristallkugeln Ihr schon ergattert habt. Allzu leicht macht es Euch diese Info jedoch nicht: Habt Ihr die Aufträge nicht bereits gefunden und wisst, was zu tun ist, stehen an ihrer Stelle nur geheimnisvolle Fragezeichen.

das so gestärkt den Weg freisprengt, oder bringt einem Magier seinen Zauberstab zurück. Seid Ihr dabei erfolgreich, kehrt Ihr mit dem Talisman zusammen zurück in den Park. Damit habt Ihr einen Level aber noch lange nicht komplett gelöst: In jeder Welt warten zusätzliche Aufgaben, die Euch Bewohner stellen, die Ihr aber erst finden müsst. Dazu sucht Ihr Geheimgänge und aktiviert die Zaubersäulen. Diese stehen in der Landschaft und tragen eine Zahl. Habt Ihr so viele Bösewichte eliminiert wie angegeben, wird die Magie freigesetzt.

Je nach Umgebung erhaltet Ihr dadurch kurzzeitig echte Flugfähigkeit, werdet in die Luft katapultiert, könnt besonders kräftig Feuer spucken oder legt beim schnellen Laufen den Turbo ein.
Habt Ihr nun einen der Bewohner aufgespürt, stellen sich Euch unterschiedliche Aufträge: In der Welt der Steinhauer etwa wartet eine Reihe kniffliger Denksportaufgaben auf Euch, so grübelt Ihr u.a. in welcher Reihenfolge Schalter umzulegen sind, damit eine Schleuse aufgeht. Im Mönchstempel dagegen müsst Ihr unerwartet zu einer sportlichen

Aufgabe antreten, denn die Kuttenträger bevorzugen zur Entspannung eine Partie Eishockey. Im stürmischen Gebirge wiederum zählt nur Eure Aufmerksamkeit, wenn Ihr ein Stromwerk gegen Monster verteidigt, während anderswo der Kampf gegen den Kochtopf blitzschnelle Reaktion von Euch fordert: Ihr müsst unbedingt verhindern, dass sich aus allen Richtungen anstürmende Schildkröten töricht hineinstürzen. Seid Ihr hier erfolgreich, bekommt Ihr eine Kristallkugel geschenkt. Diese Klunker sind wichtig für Euch, denn durch einige Tore und zum Kampf gegen Ripto kommt Ihr nur, wenn Ihr eine Mindestzahl davon in Eurem Besitz habt. Außerdem kann der Professor nur dann für Eure Rückkehr in die Drachenwelt sorgen, wenn Ihr möglichst viele der Edelsteine zum Betrieb des Transporttors aufgetrieben hat... *us*


In meinem Schwimmreif bin ich Kapitän: Dieser Bösewicht braucht zwei Treffer, bevor er umkippt.

"Spyro 2" beeindruckt wie der Vorgänger durch grandiose Optik: Mit dem putzig animierten Drachen rennt, fliegt, schwimmt und hüpft Ihr durch riesige, pastellfarbene Fantasie-Welten, die von allerlei fiesen Gesindel bewohnt werden. Durch geschickte Programmierung ("Level of Details") bleibt der Blick zum Horizont von Clipping und unschönem Nebel verschont. Dass der lila Feuerspucker zudem flüssig durch die nahezu pixelfreie 3D-Umgebung spurtet, verdient ein Extra-Lob. Neben der hervorragenden Technik bietet das Drachen-Abenteuer auch spielerische Qualitäten: Zahlreiche Mini-Spiele, versteckte Bonusräume, Spezial-Attacken sowie erweiterbares Move-Repertoire sorgen für Abwechslung und wochenlangen Spielspaß. Auch dem Kindesalter entwachsene Jump'n'Run-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen.


OLIVER SCHULTES


Feuer frei: Reicht sein Flammenatem nicht aus, greift Spyro schon mal zu größeren Kalibern wie dieser Kanone.


Nachbarschaftshilfe: Habt Ihr die Eskimos aus dem Eis geflammt, bilden sie für Euch eine lebende Brücke.

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 87%
SOUND: 65%

Knuffiges Edel-Jump'n'Run mit starker 3D-Optik. Abwechslungsreiche Aufgaben und Szenarien wecken den Forscherdrang.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Spyro the Dragon" wurde in MAN!AC 11/98 getestet und wird hiermit auf 85% Spielspaß abgewertet.

Buggy Heat



Mit Euren Buggys heizt Ihr nicht nur am Strand, sondern auch im Schnee.

DC Schneller als erwartet schafft CRIs Offroad-Renner den Sprung in die deutschen Wohnzimmer. Knapp drei Monate nach dem Japan-Debut dürfen jetzt auch hiesige Geländewagen-Fans über Stock und Stein brettern.

Vor dem Einstieg in den Kampf um Zehntelsekunden und Platzierungen solltet Ihr mit Eurem Fahrzeug einige Proberunden auf dem Trainingsparcours absolvieren. Habt Ihr somit Euren Lieblingsboliden aus dem achtzähligen Fuhrpark ermittelt, kann die Meisterschaft beginnen. Je nach Schwierigkeitsgrad müsst Ihr auf bis zu sechs Kursen in Folge gegen sieben Konkurrenten bestehen. Scheitert Ihr an dem vorgegebenen Qualifikationsrang, ist das Rennen zu Ende. Um auf den unterschiedlichen Strecken mit Asphalt-, Schlamm- und Sandabschnitten das Optimum herauszuholen, dürft Ihr Euer Vehikel den Straßenverhältnissen anpassen. Indem Ihr u.a. Federung, Reifengrip sowie Getriebeübersetzung ändert, könnt Ihr entscheidende Sekunden gut machen. Für heiße Rennduelle zu zweit sorgt der Zweispieler-Modus: Via Splitscreen rast Ihr – leider ohne zusätzliche Gegner – um den Sieg. Die deutsche Version wurde nicht angepasst, d.h. Ihr müsst unschöne PAL-Balken und einen leichten Geschwindigkeitsverlust in Kauf nehmen. Ein 60Hz-Modus fehlt ebenfalls. *os*

Hinweis: Welche Online-Funktionen sich hinter dem Menüpunkt 'Internet' verbergen, klären wir in unserem Dreamcast-Online-Feature in der nächsten MAN!AC.



Zweispieler-Splitscreen (fast) ohne Fehler: Flüssig und ohne Pop-Ups, doch wo sind die CPU-Fahrer?

! "Buggy Heat" geizt nicht mit optischen Qualitäten: Absolut flüssiger Grafikaufbau, detaillierte Offroad-Boliden sowie hübsche Wettereffekte erfreuen das oft ruckel- und nebelgeplagte Testerauge. Leider wurden die primitiven Staubwolken (siehe ägyptische Wüste) von der Japan-Version unverändert übernommen – Schande über die Entwickler! Dass keine zusätzlichen Strecken oder Buggys integriert wurden, ist ebenfalls unverzeihlich – sechs Kurse sind auf Dauer zu eintönig. Positiv ist dagegen das leicht überarbeitete Fahrverhalten der Geländewagen; unkontrollierte Dreher sind jetzt deutlich seltener. Ein Extra-Lob hat sich "Buggy Heat" für den sauberen Zweispieler-Modus verdient: Obwohl Ihr ohne CPU-Gegner über die Pisten brettert, macht's zu zweit auch länger Spaß.



Oliver Schultes

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER	CRI
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	70%
SOUND	67%

AB 6

Spaßiges Offroad-Rennen mit (fast) fehlerloser Optik, gewöhnungsbedürftigem Fahrverhalten und zu wenig Strecken.

Andere Versionen
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 9/99. Die deutsche Version wird wegen technischer Mängel (PAL-Balken) abgewertet.

Ronin Blade



Gefährlicher Ausflug ins Grüne: Dank scharfer Klingen und spitzer Dolche fließt reichlich Blut in "Ronin Blade".

PS Seltsames geht vor in dem japanischen Dorf, wo der athletische Samuraiadept Kotaro und die hübsche Ninja Lin zum ersten Mal aufeinandertreffen. Scheinbar seelenlose Krieger des örtlichen Fürsten Tohjo machen die Straßen des Ortes unsicher; und im angrenzenden Wald hausen Kriegerinnen, die für Fremde anstelle eines Grußes nur eine Handvoll rasiermesserscharfe Shurikens übrig haben. Ihr entscheidet Euch zu Beginn dieses Abenteuers, das Euch ins mittelalterliche Nippon führt, mit welchem der beiden Helden Ihr dem düsteren Geheimnis auf die Spur kommen wollt. Lin, die sich zudem auf der Suche nach ihrem Bruder befindet, ist nicht nur adretter, sondern auch gelenkiger als Katana-Azubi Kotaro. Und das macht sich beim Spaziergang durch die vorgerenderten Hintergründe durchaus positiv bemerkbar. Ständig greifen Euch nämlich aggressive Wächter und finstere Schurken an, derer Ihr Euch mit Schwertern, Fußhieben oder Wurfgeschossen erwehrt. Verlieren die Knilche nach einigen Treffern Blut und Leben, bekommt Ihr dafür ein paar Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Zwischen den Kämpfen dürft Ihr Euch mit Personen unterhalten, löst primitive Rätsel, guckt kleine Zwischensequenzen oder sammelt Heilkräuter und Waffen ein. Jedes Kapitel der streng linearen Geschichte, die für beide Helden anders verläuft, endet mit einem Duell gegen einen mächtig starken und bösen Endgegner. *sf*



Kommt nur her, Ihr Gesindel! Kotaro hat kaum Probleme, das gemeine Fußvolk abzumurksen.

! Meine Güte, Konami. Dieses Spiel wird dem klangvollem Firmennamen nicht annähernd gerecht. Die Metzelei mit Adventure-Anleihen besäße durch die mysteriöse Story erhebliches Potential, spielt sich aber nur zäh und langweilt nach wenigen Minuten. Mit nur einer Angriffstaste laufen alle Kämpfe nach dem Schema 'Blocken & Schlagen' ab, da kann auch die Richtungssteuerung beim Zuhauen nicht mehr viel retten. Wirklich herausfordernd gebaren sich nur die Endgegner, die allerdings oft so fiese Spezialattacken besitzen, dass man vor Wut rot anläuft. Und die Adventurehappen zwischendurch sind so dürftig, dass sie noch nicht mal als Sättigungsbeilage durchgehen. Zuletzt die Grafik: Die Hintergründe sind zwar hübsch, die davor agierenden Figuren aber dröge.



Stephan Freundorfer

SPIELSPASS 42%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	56%
SOUND	59%

AB 18

Eastern-Abenteuer zum Bauch-Aufschlitzen: Fades Herumgelatsche wechselt mit simplen Kämpfen ab, die im Blutrausch enden.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant

Entwickler: Rare, GB



Jet Force Gemini





Leider lässt sich die optische Brillanz von "Jet Force Gemini" auf (Stand-) Bildern schlecht vermitteln. Die Explosions- und Waffeneffekte sind auf höchstem Niveau.



Solch' fette Brocken erledigt Ihr am besten aus sicherer Entfernung, da sie mit tödlichen Energiesalven auf Euch feuern.



Ein malerischer Anblick: Vom kraterdurchsetzten Mond blickt Ihr auf den blauen Planeten.

Entwickler Rare

bürgt auf dem N64 für hohe Qualität. Seit dem Europastart der 64-Bit-Konsole im März 1997 erschienen fünf Titel (zwei davon nie offiziell in Deutschland) über Nintendo. Im MAN!AC-Test heimsten alle Spiele das begehrte "It's a MAN!AC"-Prädikat ein, wobei "Diddy Kong Racing" mit 86% Spielspaß das 'Schlusslicht' bildet.



Die britische Softwareschmiede Rare schlägt wieder zu: Diesmal steht allerdings nicht die Affenbande um Donkey Kong oder ein britischer Geheimagent im Rampenlicht, sondern die comichaft wirkenden Charaktere Juno, Vela und Lupus. Die drei Helden sind Mitglied der Elite-Einheit "Jet Force Gemini", die in einer weit entfernten Galaxie stationiert ist. Auf einem Routineflug durch ihren Raumsektor empfängt das Trio einen Hilferuf von dem friedlichen Bärenvolk Tribal: Der intergalaktische Tyrann Mizar hat mit seinen Truppen die Waldbewohner überfallen und anschließend versklavt. Das Gemini-Trio ist ihre letzte Hoffnung...

Ihr beginnt das Abenteuer in der Gestalt von Juno, der nach einer kurzen Introsequenz in Spielegrafik auf einem bewaldeten Planeten landet. Im ersten Dschungel-Abschnitt könnt Ihr Euch mit der komplexen Steuerung vertraut machen: Via Analog-Stick bewegt Ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch die 3D-Umgebung. Mit den A- und B-Knöpfen wechselt Ihr die Waffen – der Z-Trigger feuert die Wummen ab. Mit den gelben C-Knöpfen dürft Ihr springen, Seitwärtsschritte machen oder Euch ducken. Haltet Ihr die R-Taste gedrückt und bewegt dabei den Joystick, könnt Ihr Euch umschauen oder Gegner mit dem eingeblendeten Zielkreuz aufs Korn nehmen; ein kurzer Druck zentriert die Kamera hinter der Spielfigur. Das Anvisieren der Feinde läuft praktischerweise halbautomatisch ab: Bewegt Ihr die Markierung in die Nähe eines Angreifers, hüpft diese mit einem Klickgeräusch auf das Ziel – jetzt müsst Ihr nur noch durchladen und feuern. Nach kurzem Umherstreifen in dem Waldgebiet trefft Ihr auf Magnus: Dieser Yoda-Verschnitt steht Euch fortan mit Tipps zu Steuerung, Spielablauf und Geheimnissen hilfreich zur Seite; sprecht ihn einfach an, wenn Ihr ihn seht. Habt Ihr mit Magnus ausgiebig geplaudert, öffnet er das Tor zur ersten von mehr als zehn Welten. Damit Ihr in den riesigen Leveln die Übersicht behaltet, sind diese in viele kleine Abschnitte unterteilt, die mit verschiedenen Türarten verbunden sind. Um beispielsweise Durchgänge mit Insektensymbolen zu aktivieren, müsst Ihr alle Gegner innerhalb eines Bereiches erledigen. Andere Schlösser lassen sich wiederum nur



Die Guten: Pro Abschnitt wartet eine bestimmte Zahl von putzigen Tribals auf ihre Rettung.



Die Bösen: Mizars Soldaten spielen mit Euch Verstecken. Lockt sie hervor oder benutzt den Raketenwerfer...



!

"Jet Force Gemini" bietet trotz fehlender Expansion-Pak-Unterstützung eine superbe Optik, orchestrale Musikstücke und knackige Soundeffekte in Dolby Surround. Die riesigen, teils knallig bunten Welten bleiben durch die Unterteilung in Abschnitte stets überschaubar, so dass sich selbst Einsteiger schnell zurecht finden - auf Profis warten dagegen tonnenweise Geheimnisse. Das absolute Highlight ist allerdings die künstliche Intelligenz der Alien-Soldaten: Je weiter Ihr vordringt, desto mehr gewinnt Ihr den Eindruck von taktisch denkenden, vorausplanenden Gegnern - einfach klasse! Der einzige Wermutstropfen ist die komplexe Steuerung: Da sich beim Anvisieren via R-Taste die Funktion des Analog-Sticks ändert (von Laufen zu Umherblicken), starrt Ihr in der Hitze des Gefechts schon mal zu Boden, anstatt wegzulaufen.



Oliver Schultes



Der rote Pfeil am linken Bildrand zeigt Euch die Richtung des nächsten Gegners an. Beachtet den Schattenwurf von Vela!



Mizars Palast beeindruckt mit realistischen Boden-Spiegelungen: Sogar Details wie Waffen werden korrekt dargestellt.

mit den entsprechenden Schlüsseln und Werkzeugen entriegeln, welche gut versteckt an schwer zugänglichen Orten liegen oder Euch erst nach diversen Tauschgeschäften mit Einwohnern zur Verfügung stehen.

Auf dem Weg zu Mizars Palast müsst Ihr unzählige seiner Untertanen vernichten – trotz der mehr als einem Dutzend durchschlagenden Waffen (u.a. Raketenwerfer, Granaten und Sniper-Gewehr) keine leichte Aufgabe. Die Alien-Krieger in Form von unterschiedlichen Insekten und fliegenden Roboter-Drohnen sind nämlich mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz ausgestattet. Vor allem die ameisenartigen Soldaten versetzen Euch des öfteren in Staunen: Je nach Wumme in Eurer Hand, warten die Angreifer mit einer anderen Taktik auf. Zielt Ihr mit einem Maschinengewehr auf die Gegner, verstecken sie sich hinter Kisten oder ihrem Schild, um aus der Deckung auf Euch zu feuern; nehmt Ihr allerdings den Raketenwerfer, laufen sie vor Euch davon – nur mit der richtigen Taktik habt Ihr Erfolg. Erledigte Aliens hinterlassen kostbare Energieeinheiten sowie Munition für Eure Waffen.



In den Endgegnerkämpfen könnt Ihr Euch auf einer Ebene nur links und rechts bewegen sowie springen

Schlagt Ihr Euch mit Juno bis zu Eurer Kollegin Vela durch, dürft Ihr mit dem Mädel neue Welten erforschen. Mit Ihr könnt Ihr schließlich das letzte Mitglied des Teams (den Hund Lupus) befreien und anschließend als Vierbeiner die Weltrauminsekten erlegen. Schlagt Ihr Euch mit allen drei Charakteren zu Mizars Palast durch, tritt Euch der Obermotz das erste Mal gegenüber. Nach einem kurzen Kampf verschwindet der Bösewicht und bedroht nun die Erde mit einem Kometen...

In den Multiplayer-Modi dürfen bis zu vier Spieler im Battle-, Target- (Fadenkreuz-Ballerei) und Racing-Modus gegeneinander antreten. Setzt Ihr den Droiden Floyd zusammen, schaltet Ihr den Co-Op-Mode frei. Hier erlebt Ihr das komplette Einspieler-Abenteuer zu zweit; ohne Splitscreen, dafür mit zwei Zielkreuzen. *os*



Die Spielspaß-Wertung beruht auf einem achtstündigen Spieletest der finalen "Jet Force Gemini"-Version bei Nintendo vor Ort und ist deshalb nur unter Vorbehalt gefällt. Sobald wir Gelegenheit haben, das Modul länger zu spielen, werden wir die Wertung gegebenenfalls revidieren.

Allerdings wird sich die Korrektur auf wenige Prozentpunkte beschränken.

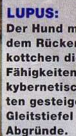
Das "Jet Force Gemini"-Team



JUNO: Seit seine Eltern von Raumpiraten getötet wurden, sinnt er auf Rache. Er wurde Mitglied des berühmten "Jet Force Gemini"-Kommandos und zu einem hervorragenden Kämpfer ausgebildet. Als Spezialfähigkeit kann er über brennende Oberflächen laufen.



VELA: Das Mädel mit den blauen Haaren ist Junos Zwillingsschwester und gilt als besonders ehrgeizig. Sie will dem Militär beweisen, dass Frauen genauso viel leisten können wie männliche Soldaten. Ihre Spezialität: Tauchen über lange Strecken.





LUPUS: Der Hund mit der Knarre auf dem Rücken ist das Maskottchen dieses Teams. Seine Fähigkeiten wurden mit kybernetischen Implantaten gesteigert. Dank eingebauter Gleitstiefel überwindet Lupus selbst breite Abgründe.



FLOYD: Der fliegende Roboter war einmal Mitglied von Mizars Truppen. Als er sich gegen den Bösewicht stellte, wurde er in drei Teile zerlegt. Findet Ihr alle davon, begleitet er Euch auf dem Abenteuer. Er warnt vor Gegnern und transportiert Euch über Abgründe.

SPIELSPASS 88%

256 MBIT · D · RUMBLE · AB 12

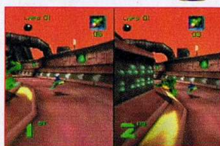
HERSTELLER	RARE
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	88%
SOUND	86%

Gelungene Mixtur aus Shoot'em-Up und Action-Adventure: Aufwändige Optik, orchestraler Sound sowie massig Secrets begeistern.

Anmerkung: Ein Großteil der Bilder auf dieser Doppelseite stammt von der US-Version. Bis auf die Texte ist die deutsche Fassung jedoch identisch.









Drei Spiele in einem: Ego-Shooter, Zielkreuz-Action (mit Analog-Stick) und Rennspiel – an fehlender Abwechslung kann man sich bei "Jet Force Gemini" wahrlich nicht beklagen (Bilder von links nach rechts).

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Ubi Soft, F



Rayman 2



Heiß und gefährlich: Die glühende Lava ist für Rayman bei Kontakt sofort tödlich. Zum Glück fallen die Säulen bei Beschuss um und bilden so eine Brücke.

"Rayman" erschien Ende 1995 für Ataris wenig erfolgreichen Jaguar sowie als eines der ersten PAL-Spiele für Playstation und Saturn. Dank märchenhafter Optik und witzigen Gags erntete die 2D-Hüpferei 86% in MAN!AC 11/95, frustrierte allerdings durch einen bereits zu Beginn knackigen Schwierigkeitsgrad.



Kein Paradies ist vor Bösewichten sicher: Das muss auch Rayman erfahren, als seine Heimat urplötzlich ins Chaos gestürzt wird. Heimtückische Roboter-Piraten unter der Führung des miesen Erpels Admiral Klingenbart fallen ein und zerbrechen das 'Herz der Welt'. Ohne diese Energiequelle, die für Frieden sorgt und Raymans Kräfte speist, wird der Held mit den lockeren Gliedmaßen flugs übermannt und fristet im tristen Kerker des schwebenden Piratenschiffs sein Dasein. Zum Glück gibt es seinen Kumpel Globox, der ein von der Fee Ly gerettetes Reststückchen Energie einschmuggelt. Dank dieser Hilfe kann Rayman fliehen und den Kampf gegen Klingenbart und seine Bande aufnehmen. Dazu muss er die vier Zaubermasken finden und damit den mysteriösen Magier Polokus zurück auf diese Welt beschwören...

Vier Jahre nach dem Debüt tritt der Wuschelheld in Ubi Softs „Rayman 2: The Great Escape" zu seinem zweiten Abenteuer an. Zeitgemäß hat er dabei die Fesseln der Zweidimensionalität abgeworfen und schlägt sich nun durch 20, in waschechter 3D-Polygonoptik dargestellte Levels. Genretypisch blickt Ihr Rayman dabei über die (nicht vorhandene) Schulter und könnt mit Hilfe der C-Tasten durch seine Augen die Umgebung näher betrachten oder die imaginäre Kamera herumschwenken. Für N64-Besitzer mit der RAM-Erweiterung ist die grafische Modernisierung ein doppelter Grund zur Freude: Sie bewundern Raymans neue Abenteuer in besonders feiner Highres-Auflösung. Habt Ihr keinen Extra-Speicher, bleibt es beim Standard-Modus, aber immerhin dürft Ihr hier den gefürchteten N64-Weichzeichnerfilter auf Wunsch abstellen.

Zu Beginn seiner Mission steht Rayman noch spärlich ausgestattet da: So hat er zwar in den letzten Jahren den Freischwimmer gemacht, aber dafür sind die meisten seiner anderen Fähigkeiten durch die Zerstörung des Herzens der Welt nicht verfügbar. Nur das Feuern von Energiekugeln mit seinen Fäusten ist ihm geblieben, außerdem die praktische Anwendung seines Haarschopfes als Propeller, um sanft nach unten zu gleiten. Je weiter er voranschreitet, desto mehr Unterstützung von der Fee Ly bekommt er: So lernt Ray-



In der Halle der Türen folgt Ihr dem Lumspfad und findet so die Zugänge zu den einzelnen Levels





Freischwimmer: In sicheren Gewässern ohne Piranhas wagt sich Rayman auf Tauchtouren. Achtet auf seinen Luftvorrat!



Achterbahn des Grauens: Nehmt Ihr im mobilen Stuhl Platz, müsst Ihr laufend Pfeilern und Sperren ausweichen.



Baby-Globox gibt Gas: Im Bonusspiel beschelunigt Ihr durch Hämmern auf die A- und B-Tasten des Pads.



Gib mich die Pflaume: Die lila Früchte sind zur Überbrückung der Lavaseen wie geschaffen, aber schwer zu kontrollieren.



Sumpfschlittern: Rayman braucht keine Wasserski, um mit Hilfe des Nessie-Verschnitts rasant zu sein.



Zieh! Der Roboterpirat bewacht den wichtigen Schalter und fordert Euch zum Duell: Weicht seinen Geschossen mit Seitwärtsschritten aus.

man wieder, seine Fäuste aufzuladen und mit Hilfe schwebender Ringe über Abgründe zu schwingen.
Wichtigstes Element der Welt sind die Lums: Rayman findet diese leuchtenden Kugeln überall in den Levels, je nach Farbe haben sie andere Wirkungen für ihn. Am häufigsten trifft er auf die gelbe Sorte, die aus einzelnen Fragmenten des zerstörten Herzes bestehen. Sammelt er viele davon, kann er auch vorher nicht erreichbare geheime Orte betreten. Außerdem lernt er von den Lums mehr über die Geheimnisse seiner Welt, die Ihr per L-Taste abruft. Rote Lums wiederum dienen als Energiespender und füllen Eure spärlichen Vorräte auf, während die grünen Exemplare praktische Rücksetzpunkte darstellen, sollte Euch einmal etwas zustoßen. Rosa Lums dienen als Griffpunkte für Eure Schwünge über unwegsames Gelände, während die blaue Sorte nur unter Wasser vorkommt und Euch mit Frischluft versorgt.



Freund & Feind

GLOBOX: Raymans bester Freund befreit ihn mit Hilfe eines eingeschmuggelten Silberlums aus dem Kerker des Piratenschiffs. Dummerweise wird Globox dabei selbst geschnappt, so dass Ihr ihn ebenfalls retten müsst.
LY: Die gute Fee ist Eure große Hoffnung auf ein Mittel gegen die Piraten. Allerdings müsst Ihr sie erst retten, dafür verleiht sie Euch später im Spiel neue Fähigkeiten.
MURFY: Vorwitzig und geheimnisvoll, hilft Euch dieser dicke Brummer mit seinen Hinweisen weiter. Er erklärt Euch die Kniffe Eurer Fähigkeiten und gibt Tipps, wenn Ihr nicht weiterkommt.
CLARK: Trotz seiner Schlägerfigur ist Clark ein friedliebender Mensch. Damit er Euch den Weg freiräumt, braucht Ihr allerdings erst das Elixier, um ihn wieder aufzupäppeln.
ROBOPIRATEN: Diese Blechgesellen lauern überall und scheuen auch vor Gewalt nicht zurück. Der Lümmel mit der Knarre schießt ohne Warnung auf Euch, während sein blauer Kumpan Euch einfach platt walzt.

! Hut ab, Ubi Soft! "Rayman 2" sieht aus wie ein animiertes Bilderbuchmärchen: Wunderschön gezeichnete Texturen in herrlichen Pastelltönen, hübsch animierte Charaktere sowie fiese Bösewichte entführen Euch in eine traumhafte Welt. Die nebel- und ruckfreie Darstellung der komplexen 3D-Umgebung verdient ein extra Lob; solch optische Höchstleistungen seht Ihr auf dem Nintendo 64 selten. Ein weiterer Pluspunkt ist die direkte Steuerung, mit der Ihr Rayman sicher durch die vielen kleinen Aufgaben innerhalb eines Levels bugsiert – da kommt selbst nach stundenlangem Hüpfen keine Langeweile auf. Trotzdem liegt für mich "Banjo Kazooie" eine Nasenlänge vorn, da Rares 'Bärentitel' mit noch mehr Abwechslung und besser austariertem Schwierigkeitsgrad länger fasziniert.



OLIVER SCHULTES

JOYPAD-BELEGUNG





Die "gehenden Granaten" sind bockige Reitgelegenheiten: Einmal in Schwung, bremsen sie nicht mehr und explodieren bei unfreiwilligem Wandkontakt.

Land unter: Nicht nur Kanonenkugeln machen Euch hier das Leben schwer, das Schiffswrack versinkt auch bedrohlich schnell in den Fluten.

! Zeit genug haben sich die „Rayman 2"-Macher mit ihrem Meisterwerk ja gelassen, aber des Resultat entschädigt für die Verspätung. Die zuckersüße Grafik ist insbesondere in der hohen Auflösung der gesamten Jump'n'Run-Konkurrenz um Welten voraus und lässt selbst Rare-Spiele blass aussehen. Auch die Soundkulisse ebenso wenig Anlass zu Kritik wie die gelungene Steuerung: Dank der ausgezeichneten Kameraführung und Unterstützung beim Zielen haben Sichtprobleme Seltenheitswert. Wirklich neue Ideen sind zwar auch in „Rayman 2" Mangelware, doch verzeihe ich das angesichts der hervorragenden Gestaltung gerne: Die abwechslungsreichen Levels mit vielen unterschiedlichen Aufgaben, eine Prise Rätsel und der nach dem ersten Drittel anspruchvolle Schwierigkeitsgrad sind traumhaft.



ULRICH STEPPBERGER

Die Robopiraten waren während Raymans Gefangenschaft nicht untätig und haben viele Freunde von ihm in kleine Käfige gesteckt. Sobald Ihr zehn davon findet, steigt Eure Energieleise um eine Einheit. Treibt Ihr gar alle in einem Level auf und habt außerdem die gesamten gelben Lums dort beisammen, winkt am Ende ein Bonusabschnitt: Ein Baby-Globox tritt gegen einen Piraten zum Wettlauf an. Schafft Ihr es, den Kleinen mit flottem Hämmern auf die Feuerknöpfe als Sieger ins Ziel zu bringen, bekommt Rayman ebenfalls eine Extra-Prise Energie.

Habt Ihr den kurzen Einführungslevel hinter Euch, landet Ihr in der 'Halle der Türen': Von hier aus gelangt Ihr in die 20 Spielstufen, die Rayman durch zauberhafte Waldlichtungen, stinkige Sümpfe und eisige Höhlen ebenso führen wie in heiße Lavalandschaften und über hohe Bergformationen. Während zu Beginn noch traditionelle Jump'n'Run-Kost den Schwerpunkt bildet, muss Rayman seine Vielseitigkeit im Lauf der Reise häufig unter Beweis stellen: So saust er als Wasserskifahrer über trübe Gewässer, galoppiert auf dem Rücken einer wilden Rakete durch unwegsames Gelände oder kapert kurzerhand eine Schwebebahn der Piraten. Auf einer Verfolgungsjagd des Schiffes muss er über einen schmalen Steg balancieren, während ihm Kanonenkugeln den Boden unter den Füßen wegschießen. Fässer voller Sprengstoff nutzt Euer Held kreativ: Entweder sprengt er damit Türen auf oder zündet Lunte und fliegt mit dem improvisierten Raketenantrieb durch die Luft. An Bord des Piratenschiffs schließlich wartet der schreckliche Admiral Klingenbart zum letzten Duell... *us*



Mundgeruch: Auf der glitschigen Rutschbahn spürt Rayman den Atem des Monsters im Nacken.

SPIELSPASS 88%

RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE

128 MBit · RAM-PAK · AB 6

HERSTELLER	UBI SOFT
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	93%
SOUND	81%

Rayman sichert sich einen Platz im Hüpfspielolymp: Hammeroptik zum Verlieben und 20 eindrucksvolle Levels überzeugen völlig.







Die Handlung von "Rayman 2" wird in Echtzeitsequenzen an wichtigen Stellen weitererzählt. In diesen Abschnitten könnt Ihr nicht eingreifen, sondern genießt passiv die humorvolle Übersetzung.

Andere Versionen

Playstation- und Dreamcast-Umsetzungen erscheinen im 1. Quartal 2000.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	30.-	59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-
Alundra	30.-	59.-
Ape Escape	30.-	65.-
Apocalypse	35.-	69.-
Atlantis	30.-	59.-
A-Train	25.-	59.-
Bloody Roar 2	35.-	69.-
Blaze`N Blade	25.-	59.-
Breath of Fire 3	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Castrol Honda	35.-	69.-
Cronicles of the sword	20.-	49.-
Crypt Killer	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.-	35.-
C.u.C.Gegenschlag	30.-	69.-
Castlevania	25.-	59.-
Colin McRae Rally	15.-	35.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	30.-	69.-
Constructor	20.-	49.-
Cool Boarders 3	30.-	65.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-
Crash Bandicoot 3	30.-	65.-
Croc 2	35.-	69.-
Diablo	25.-	59.-
Dark Omen	25.-	59.-
Deathtrap Dungeon	20.-	49.-
Discworld	25.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Driver	35.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	30.-	59.-
Excalibur	20.-	49.-
F1`97	15.-	29.-
F1`98	20.-	49.-
Fifa 99	35.-	65.-
Fighting Force	30.-	59.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-
Forsaken	15.-	35.-
Frankreich 98	20.-	35.-
Grandstream Saga	30.-	59.-
G-Police	15.-	35.-
Gran Turismo	15.-	35.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	15.-	29.-
Hugo 2	35.-	65.-
Hard Edge	35.-	69.-
KKND Krossfire	35.-	69.-
Kensei	35.-	69.-
Little Big Adventure	25.-	49.-

	Ankauf	Verkauf
Last Report	20.-	49.-
Popoulos	30.-	69.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Ridge Racer 4	30.-	59.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil D.C.	15.-	35.-
Risiko	30.-	59.-
Riven	30.-	59.-
Road Rash 3D	30.-	65.-
Sim City 2000	30.-	69.-
Shadowman	35.-	69.-
Suikoden	20.-	59.-
Soul Reaver	35.-	69.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Silent Hill	35.-	69.-
Speed Freaks	30.-	69.-
Syphon Filter	35.-	69.-
Legacy of Kain	25.-	59.-
Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Lucky Luke	20.-	49.-
Metal Gear Solid	30.-	69.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	15.-	35.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	30.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Need for Speed 2	25.-	59.-
Need for Speed 3	25.-	59.-
Need for Speed 4	40.-	69.-
Ninja	25.-	49.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
Point Blank	25.-	59.-
Point Blank 2	30.-	69.-
Tekken 3	15.-	35.-
Transport Tycoon	30.-	59.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	30.-	59.-
Tomb Raider 2	15.-	35.-
Tomb Raider 3	30.-	59.-
V-Rally 2	35.-	69.-
Vigilante 8	20.-	49.-
Warzone 2100	35.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
WCW nWo Thunder	30.-	59.-
WWF Attitude	35.-	65.-
WWF Warzone	15.-	29.-
X-Com 1&2 je	30.-	69.-
Z	20.-	59.-

Täglich Neuzugänge!

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´s Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A . London	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	80.-	139.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	20.-	39.-
Body Harvest	20.-	49.-
Bettle Racing	35.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Command&Conquer	40.-	89.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F1 World Grand Prix 2	35.-	69.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 99	30.-	69.-
Lamborgini	20.-	39.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Party	30.-	69.-
Mario Kart	20.-	49.-
M.-Impossible	30.-	69.-
NHL 99	30.-	69.-
Star Wars Racer	40.-	79.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	30.-	59.-
South Park	35.-	79.-
Shadowman	40.-	89.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	30.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	30.-	69.-
Wipeout 64	25.-	59.-
WWF Attitude	30.-	79.-
Yoshi´s Story	30.-	59.-
Zelda	30.-	69.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
Castrol Honda	89,95
Demolition Racer	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
G-Police 2	99,95
Gungage	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WWF Attitude	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Medi Evil	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil & D.C. je	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2&3 je	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95
Joypad Dreamcast	59,95
RGB-Kabel	49,95
VMS Memory Card	59,95
Blue Stinger	99,95
Buggy Heat	109,95
Dynamite Cop 2	109,95
Expadable	99,95
F1-Monaco GP	99,95
H.of the Dead 2&Gun	149,95
Incoming	99,95
Get Bass incl. Angel	199,95
Power Stone	99,95
Sega Rally 2	109,95
Sonic Adventure	99,95
Virtua Fighter 3tb	99,95

Saturn und Mega Drive auf Anfrage



Weitere 1001 Artikel auf Lager

09/99

Entwickler: Paradox Development, USA

Wu Tang: Shaolin Style

Übung macht den Shaolin-Meister. In der Trainingsarena dürft Ihr mit allen freigeschalteten Charakteren antreten, um Moves und Combos zu perfektionieren. Um das Training

Angenehm: Der Gegner im Training macht keine Anstalten zurückzuschlagen.

zu absolvieren, führt Ihr einfach die Tastenkommandos aus, die am unteren Bildrand angegeben werden. Damit Ihr eine Vorstellung von der Wirkung Eurer Attacken bekommt, wird der am Sparrings-Partner zugefügte Schaden angegeben. Ausdauer lohnt sich übrigens: Habt Ihr mit allen 21 Kämpfern den kompletten Übungsmodus durchlaufen, wartet eine kleine Überraschung auf Euch.



Drei gegen einen: Die Gegnerübermacht ist zwar unfair, dafür habt Ihr aber mehr Lebenspunkte.



36 Prüfungen hat jedes Mitglied des Wu-Tang-Clan zu bestehen. Ein langer Weg liegt vor Euch...



Vierspieler-Freuden: Hinterhältige Zeitgenossen haben im Mehrspieler-Modus größere Überlebenschancen. Sie warten, bis die Feinde genug geschwächt sind oder attackieren den schutzlosen Rücken des Gegners.



Und wieder einmal strebt ein Größenwahnsinniger nach der Weltherrschaft. Diesmal ist es der chinesische Karate-Opa Mong Zhu, der abstruse Allmachtsphantasien hegt. Durch die Verbindung seines Kampfstils mit dem der Shaolin will er sich und seine Schüler unbesiegbar machen, um in Folge die Welt zu unterwerfen. Doch der Großmeister des Wu-Tang-Shaolin, der altehrwürdige Xin, der sich seit Jahren in den USA verbirgt, gibt seine Kampfkunstgeheimnisse nicht freiwillig preis. So kommt es, dass er von Mong Zhu und dessen Schergen zwecks intensiver Befragung nach China entführt wird. Xins Schüler, die neun Mitglieder des Wu-Tang-Clans, heften sich sofort an die Fersen der Kidnapper, um ihren alten Herrn zu befreien.

So beginnt der Story-Modus – das Herzstück von Activisions Beat'em-Up „Wu Tang: Shaolin Style". Als einer der neun Gangsta-Rapper macht Ihr Euch auf den beschwerlichen Weg nach China, um Xin zu retten. Der Ärger beginnt allerdings bereits im Ghetto von Staten Island, New York. In einem düsterem Hinterhof versuchen gleich drei furchteinflößende Kämpfer Mong Zhus, Eure Befreiungsaktion im Keim zu ersticken. Um die Knilche aus dem Weg zu räumen, beharkt Ihr sie entweder über Druck der vier Aktionsknöpfe mit simplen Schlägen und Fußtritten, oder Ihr führt mittels exakt getimter Tastenkombinationen wirkungsvollere Schlag-Combos aus. Je Charakter stehen Euch über ein Dutzend dieser Spezialangriffe vom Handkanten-Stakkato bis zum Beschwören eines mächtigen Feuerballs zur Verfügung. Dabei unterscheiden sich die kampfwütigen Rapper nicht nur in ihren Animationen, auch die Attacken sind individuell auf jede Figur zugeschnitten. Ol' Dirty Bastard oder Inspecta Deck verlassen sich beispielsweise nur auf die Kraft ihrer Fäuste und Füße, RZA wirbelt mit zwei Schwertern durch Luft bzw.



Drei prügeln Dich: Zopfträger Wudi So hat seine zwei Brüder mitgebracht, um Euch gehörig einzuheizen.

Gegner und Method Man lässt gar einen wuchtigen Vorschlaghammer auf seinen Gegenüber herabsausen.

Steht Ihr nah genug am Gegner, so dürft Ihr Euch zudem an zwei verschiedenen Wurfattacken probieren. Springen scheint dagegen beim Wu-Tang-Stil verpönt, dafür könnt Ihr via Schultertasten Deckung nehmen oder Euch ducken. Richtig wirkungsvoll werden die Schläge, sobald Ihr Eure Kampfenergie-Leiste durch etliche erfolgreiche Treffer angefüllt habt. Via Tastendruck aktiviert Ihr einen kurzzeitigen Super-Modus, während dem jeder Hieb beim Gegner doppelten Schaden verursacht.



Zu Beginn sind die meisten Arenen verschlossen. Erst durch Eure Siege schaltet Ihr weitere Begegnungen frei.

Sobald Ihr die erste Begegnung mit den Unholden für Euch entschieden habt, öffnen sich an Eurem Ausgangspunkt Türen, durch die Ihr in weitere Arenen gelangt. Neben Kämpfen, die Euch via





Filmsequenzen erzählen Euch von der Entführung des Shaolin-Meisters Xin durch den widerlichen Mong Zhu



Auch sein langes Messer kann Masta Killah nicht vor ein paar saftigen Ohrfeigen bewahren



In diesem Level müsst Ihr zwei Minuten lang gegen drei aggressive und blitzschnelle Ninjas durchhalten. Für jeden erledigten Kämpfer erscheint sofort wieder Ersatz.

Chinatown in Richtung Asien vorwärtsbringen, warten auch diverse Bonusarenen darauf, von Gegnern gesäubert zu werden. Dabei variieren nicht nur die Kämpfer, auf die Ihr jeweils trefft, sondern auch die Bedingungen, unter denen Ihr als Sieger aus einer Begegnung hervorgeht. Mal tretet Ihr mit drei Lebenspunkten ausgestattet gegen ein paar Schläger an, die bereits bei einmaligem Schwinden ihrer Lebensenergie das Zeitliche segnen. Ein anderes Mal hilft Euch einer Eurer Kumpel gegen zwei übermächtige Schwertschwinger, oder Ihr müsst mindestens zwei Minuten lang gegen eine Horde sich stetig regenerierende Ninjas bestehen.
Als Belohnung für das erfolgreiche Absolvieren der Kämpfe werden nicht nur weitere Arenen freigeschaltet, auch einige FMVs gibt es zu bestaunen, die die Geschichte vorantreiben. Neben dem eigentlichen Auftrag, der Befreiung Xins, gibt es einen weiteren Anreiz für das Durchspielen des Story-Modus und die Perfektionierung Eures persönlichen Kampfstils. Es gilt nämlich, auch mit Eurem Alter Ego die 36 Kammern (sprich Prüfungen) der Shaolin zu bestehen. Die zu absolvierenden Aufgaben gestalten sich vielfältig: So dürft Ihr beispielsweise 15 Sekunden keinen Treffer abbekommen, müsst erfolgreich einen Konter landen oder eine Acht-Treffer-Combo ausführen. Nach Komplettierung einer Kammernfolge werden für jede Spielfigur individuelle Secrets verfügbar. So bekommt Ihr ein neues Outfit oder einen Turbo-Modus spendiert, schaltet versteckte Charaktere und Arenen frei, dürft Konzept-Artworks bewundern oder erhaltet neue Fatalities (was allerdings für die entschärfte deutsche Version unerheblich ist).
Neben dem Story-Modus bietet "Wu Tang: Shaolin Style" auch eine Versus-Variante, in der bis zu vier Charaktere den Kampfplatz bevölkern. Von den insgesamt 16 Arenen und 21 Figuren stehen Euch zu Anfang aber nur ein Bruchteil zur Verfügung. Um letztlich aus sämtlichen Kämpfern wählen zu dürfen, müsst Ihr mit allen neun Wu-Tanglern den Story-Modus durchspielen – ein zeitaufwendiges Stück Arbeit, das Ihr aber jederzeit speichern dürft.
Für eine Prügelei zwischendurch empfiehlt sich der Mehrspieler-Modus. Via Multitap dürfen sich bis zu vier menschliche Rivalen kloppen, größeres Durcheinander und Sichtprobleme werden durch eine geschmeidig bewegte und sanft zoomende Kamera vermieden. *sf*

Von der Wu-Tang-Lizenz profitiert natürlich in erster Linie der Soundtrack zum Spiel. Während der Klopperei verwöhnen zehn Musikstücke des Wu-Tang-Clans die Ohren des Rap-Fans. Neben einigen Stücken, die auch auf Musik-CDs der Clanmitglieder auftauchen dürfen, wurden sechs Tracks exklusiv auf die Playstation-CD gepresst. Echten Wu-Tang-Fans bleibt also nichts anderes übrig, als sich die schwarze Scheibe ins Plattenregal zu stellen.

! Eine hübsche Prügelorgie, die Paradox auf der Basis des nie veröffentlichen "Thrill Kill" in Szene gesetzt hat. "Wu Tang: Shaolin Style" kann zwar in punkto Feinjustage der Kämpfer nicht mit Parade-Serien wie "Tekken" oder "Virtua Fighter" mithalten. Dafür bietet es aber einige Abwandlungen im Spielkonzept, die einen Kauf rechtfertigen. Auch wenn es hauptsächlich in wildem Tastengeklopfe ausartet - zu viert vor einem Bildschirm zu prügeln macht kurzfristig enorm Spaß. Und für die Dauermotivation sorgen Story-Modus, Kammersystem und die ordentliche Zahl verschiedener Charaktere. Leider nervt das kleinliche Timing der Combos, die man selbst im Training nicht stets hinbekommt. Die Folge ist der Rückgriff auf wenige Standardattacken. Auch die Grafik könnte gefälliger sein. Dafür gibt's einen wirklich coolen Soundtrack.

STEPHAN FREUNDORFER



Alle neun Wu-Tang-Kämpfer besitzen unterschiedliche Combos, Waffen und Secrets.



In the Ghetto: Die Rapper aus Staten Island prügeln sich im passenden Ambiente. Die brennenden Tonnen sind allerdings nur Attrappe.

SPIELSPASS **79%**

WU-TANG SHAOLIN STYLE

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	67%
SOUND	82%

Beat'em-Up mit durchdachtem Story-Modus und coolem Rap-Sound: Grafik und Steuerung können nicht ganz überzeugen.

AB 16



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Lucasarts/Big Ape Productions • **Musik:** John Williams

Star Wars: Episode 1 Die Dunkle Bedrohung



Monströs: Diese riesigen Kampfpanzer bewachen strategisch wichtige Positionen und sind nur durch große Feuerkraft zu besiegen.



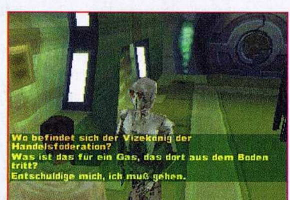
Die Macht ist mit Euch: Mit dem "Machtstoß" könnt Ihr weit entfernte Hebel umlegen.

Das Musikvideo von "Duel of the Fates" findet Ihr als nette Zugabe auf der CD. Als einzige Singleauskopplung des Soundtracks wurde der Titel des öfteren auf diversen Musiksendern gezeigt. Zur Entspannung vom harten Jedi-Alltag genießt Ihr klassische Musik aus der Feder des Filmkomponisten John Williams.



Der Meister bei der Arbeit: John Williams dirigiert sein Orchester.

PS Im Zuge der allgemeinen "Star Wars"-Euphorie hat LucasArts die Playstation-Jedis nicht vergessen. "Star Wars: Die Dunkle Bedrohung" folgt ganz der Handlung des Films – von der Landung der Kampfdroiden auf dem Planeten Naboo bis zur finalen Konfrontation mit dem bösen Darth Maul. Dabei steuert Ihr je nach Situation den Jedi-Meister Qui-Gon Jinn, dessen Schüler Obi-Wan Kenobi, die liebliche Königin Amidala oder deren Leibwächter Captain Panaka. Durch elf verschiedene Level müsst Ihr Euch kämpfen, um den gebeutelten Planeten Naboo zu retten. Dabei stellen sich Euch Kampfdroiden, Söldner und dunkle Jedi-Ritter in den Weg. Um mit diesen Bedrohungen fertig zu werden, verfügt Ihr über ein umfangreiches Waffenarsenal. Neben dem Jedi-Lichtschwert habt Ihr verschiedene Blastervariationen, Raketenwerfer, Thermaldetonatoren und eine schwere Repetierkanone zur Wahl. Schwerverletzte Helden greifen zu herumliegenden Medipaks oder schützen sich mit den seltenen Energieschilden. Dem gegnerischen Feuer weicht Ihr durch eine Rolle zur Seite aus, Abgründe überwindet Ihr mit einem beherzten Sprung. Mit dem Lichtschwert pariert Ihr Blasterschüsse und schickt sie zu ihrem Ursprung zurück. Seid Ihr zu langsam, vibriert das Analog-Pad bei jedem Treffer. Die Jedis beherrschen außerdem den "Macht-Stoß", mit dem Ihr feindliche Droiden per Handbewegung gegen die Wand schleudert. Dabei ist der Kampf nicht immer Eure Hauptaufgabe; oft ist es sinnvoll, einer Konfrontation mit zu vielen Gegnern aus dem Weg zu gehen. Ihr löst kleinere Rätsel, folgt Jar Jar Binks durch den Sumpf oder beschützt die Königin auf der Flucht aus ihrem Palast. Egal wo Ihr Euch gerade befindet, Ihr könnt Eure Fortschritte jederzeit auf Memory-Card sichern. In den einzelnen Levels trefft Ihr immer wieder auf verbündete Charaktere, mit denen Ihr Euch im Multiple-Choice-Verfahren unterhaltet. Wählt die richtigen Worte, und Ihr erhaltet hilfreiche Informationen und zusätzliche Ausrüstung. Die Dialoge werden dabei von den Originalstimmen aus dem Film gesprochen. Zwischen den einzelnen Missionen führen kurze Rendersequenzen die Geschichte weiter. Akustisch wird Euer Abenteuer durch die klassische John-Williams-Musik sowie originalen Soundeffekten aus dem Film untermalt. *dm*



Je nachdem, für welche Antwort Ihr Euch entscheidet, nimmt das Gespräch einen anderen Verlauf.

! So, ein Jedi Du willst sein? "Star Wars – Die Dunkle Bedrohung" folgt leider der Tradition der meisten Filmumsetzungen: Zu viele Design-Patzer wie die ungünstige Kameraperspektive und die hakelige Steuerung verderben das Spielvergnügen. Da Ihr keine Möglichkeit habt, mit Euren Schusswaffen vernünftig zu zielen, müsst Ihr Euch im Kampf immer auf die Parade mit dem Lichtschwert verlassen. Als einzige Rettung bleibt häufiges Speichern vor schwierigen Stellen. Die Grafik hinkt dem aktuellen Standard kräftig hinterher, auch die Rendersequenzen sehen nicht sonderlich beeindruckend aus. Positiv fällt dagegen die gute deutsche Übersetzung auf: Den Sprechern merkt man ihre Professionalität an. Auch der Sound überzeugt: Das markante Surren Eures Lichtschwerts entschädigt für so manches Frusterlebnis.

TOBIAS HARTLEHNERT

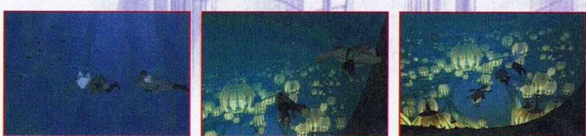
SPIELSPASS **65%**

STAR WARS EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG

HERSTELLER	
LUCASARTS	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
66%	71%

Eintöniges Jedi-Action-Abenteuer mit teilweise sehr hohem Frustfaktor: Zuviele Design-Patzer trüben den Spielspaß.

AB 12



Kinofans aufgepasst: Für die Zwischensequenzen wurden Szenen aus dem Film als Vorlage verwendet. Leider ging auf der Playstation einiges an Qualität verloren.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Fussball Live



Das Tackling des Verteidigers kommt zu spät: Optisch überzeugt "Fussball Live" mit realistisch wirkenden Spieleranimationen und flüssigem Scrolling.

PS Bekanntlich sponsert Sony mit viel Geld diverse Fußballwettbewerbe – doch guten Playstation-Kick kann man nicht einfach kaufen. Die ordentliche „Adidas Power Soccer"-Serie der Firmentochter Psygnosis ist ausgelaufen, nun sorgt Sony selbst für Ersatz.

Das Team- und Spielerangebot ist groß: Mehr als 200 Vereins- sowie Nationalmannschaften in aktuellen (editierbaren) Formationen stehen parat, Klassik-Teams wie bei „FIFA 2000" sitzen aber nicht in der Kabine. Alle erdenklichen Turniere (u.a. WM, EM und Afrika-Cup) sowie Meisterschaften (Bundesliga, Premier League, Primera Division und weitere) wurden eingebaut, eigene Wettbewerbe dürft Ihr ebenfalls basteln.

Sowohl der Bewegungsumfang als auch die Tastenbelegung sind vergleichbar mit „FIFA 2000": Alle wichtigen Aktionen wie Passen, Schießen, Lupfen und Sprinten führt Ihr mit den vier Hauptknöpfen aus; mit den Schultertasten legt Ihr Euch den Ball einen Meter vor bzw. trickst den Gegner mit Übersteiger oder Sidestep aus. Simpel aber wirkungsvoll: Einen Doppelpass macht Ihr durch Doppelklick auf den Passknopf. Haltet Ihr R1 gedrückt, spielt Ihr einen Pass oder Heber in den Lauf des Mitspielers, Euer Schuss bekommt mit dieser Kombination Schnitt. Mit der Länge des Tastendrucks bestimmt Ihr die Power, die Ihr beim Abspiel dem Ball mitgebt. Beim Torschuss kommt ein ungewöhnliches Balkensystem zum Einsatz: Der Balken ist in Drittel unterteilt und lädt sich während des Tastendrucks in Sekundenbruchteilen auf. Trefft Ihr die erste Markierung, macht Ihr einen wuchtigen



Nach jedem Tor werden automatisch mehrere Replays eingespielt, Ihr dürft aber auch selbst Kameramann spielen.

Flachschuss; beim zweiten Strich wird's ein hoher Knaller. Je weiter Ihr von der Markierung entfernt seid, desto schwächer Euer Schuß. Lasst Ihr den Knopf erst los, wenn die zweite Markierung überschritten ist, landet Euer Schussversuch über dem Tor.

In der Defensive tacklet Ihr mit einem oder zwei Beinen, gefahrloser ist ein Wegspitzeln des Balles. Realistisch umgesetzt: Abhängig vom Timing könnt Ihr mit jeder Variante ein Foul verursachen. Euer Torhüter bleibt gerne auf der Linie kleben – per Tastendruck gebt Ihr ihm den virtuellen Tritt in den Hintern und der Goalie stürmt aus dem Kasten.

Dank intelligenter Mitspieler kommt ein flottes Kombinationsspiel zustande. Die Außen laufen selbstständig die Linie entlang; Euer Nebenmann bietet sich, manchmal sogar durch Heben des Arms, zum 'tödlichen' oder Doppel-Pass an. In der Abwehr solltet Ihr Euch aber nicht auf Eure Kameraden verlassen – diese laufen stur neben dem gegnerischen Angreifer her. Der nächststehende Abwehrspieler wird manuell oder automatisch aktiviert – je nachdem wie Ihr's vorher eingestellt habt.

Für „Fussball Live" wurden 13 internationale Stadien, darunter exklusiv das Münchner Olympiastadion, originalgetreu auf die Playstation portiert – ulkige Umgebungen wie Bucht oder Park müsst Ihr erst freispielen. Die umfangreichen Optionen bewegen sich auf "FIFA"-Niveau, einen konfigurierbaren Radar bietet die Konkurrenz aber nicht. *ts*

Die Präsentation von „Fussball Live" erreicht fast FIFA-Niveau. Der minutenlange Digi-Vorspann, der den Tagesablauf eines Fußball-Fans am Spieltag stimmungsvoll nachzeichnet, unterscheidet sich wohltuend von bekannten Renderintros mit Schnitten im Sekundentakt. Beginnt das Match, fährt die Kamera übers Stadion, bevor die Teams einmarschieren und sich zur Großaufnahme aufstellen. Nur schade, dass die Menüs potthässlich sind!



Da fehlen nur die Nationalhymnen: Die Teams präsentieren sich dem Publikum.



Der Mannschaftsarzt rät: Stretching vor dem Anstoß beugt Verletzungen vor.



My home is my castle: Ollie Kahn im originalgetreuen Olympiastadion.



Die kaum sichtbaren Hintergrundfotos verschönern die Menüs nur unwesentlich.

! Besser oder schlechter als „FIFA 2000"? Den Ausschlag zugunsten der Sony-Entwicklung gibt die flüssigere Optik, für die man auf Dauer dankbarer ist als für detailreichere Spieler und besseren Kommentar bei "FIFA". Steuerung und Bewegungsvielfalt sind ähnlich gelungen wie bei der EA-Konkurrenz, ebenso das Team- und Wettbewerbsangebot. Dazu kommen sympathische Details wie Pfiffe des Publikums bei einem Rückpass oder Abwehrspieler, die wegen Abseitsverdacht den Arm heben.

Dass „UEFA Striker" die aktuelle Fußball-Referenz bleibt, liegt an den schwachen Leistungen der „Fussball Live"-Goalies, die manchmal an Lähmungserscheinungen zu leiden scheinen. Auch das Spieltempo hätte höher sein können - zumindest optional. Zudem ist die Ballphysik mäßig, und der Kommentar von Reinhold Beckmann klingt unmotiviert.

THOMAS SZEDLAK



Pfeift er oder lässt er's durchgehen? Ihr habt die Wahl unter vier unterschiedlich riskanten Tacklingvarianten.



Der Ball kommt – doch der Goalie schwelgt in Gedanken: Die Torhüter sind der große Schwachpunkt in "Fussball Live".

SPIELSPASS **83%**

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78%
SOUND: 65%

Die neue Nr. 2: Dank flüssiger Optik besser als "FIFA 2000", wegen sehr schwachem Goalie aber schlechter als "UEFA Striker".

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

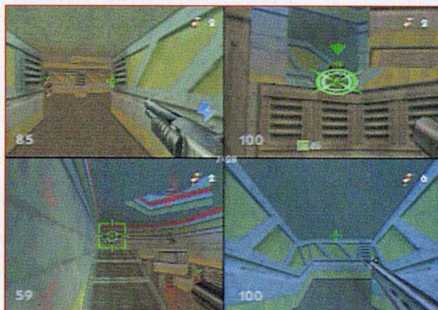
Entwickler: Acclaim Studios Austin, USA

Turok: Legenden des verlorenen Landes





Alle Arenen besitzen mehrere Ebenen: Passt auf, dass Ihr nicht von oben überrascht werdet!



Die Zweitfunktion des Plasma-Gewehrs ist ein Sniper-Modus, mit dem Ihr Gegner aus sicherer Entfernung erledigt.

Unser Test

basiert auf der inhaltsgleichen amerikanischen "Turok"-Version. Die deutsche Umsetzung bietet einerseits lokalisierte Bildschirmtexte, verzichtet aber auf die ausgiebige Gewaltdarstellung des US-Originals. Nicht zuletzt fehlt das Blut gänzlich – statt dessen blitzen die Gegner bei Waffentreffern nur kurz auf.



Turok geht in die dritte Runde: Nach den Ego-Shooter-Abenteuern "Turok" und "Turok 2" überrascht uns Indianer-Erfinder David Dienstbier mit einer multiplayerorientierten Arenen-Schlacht. Habt Ihr Euch in den beiden Vorgängern auf der Suche nach Waffen, Schaltern und Schlüsseln noch durch weite, oft nebelverhangene Landschaften geschlagen, steht Euch in "Turok: Legenden des verlorenen Landes" der Kampf Mann gegen Mann in 36 abgegrenzten Räumen bevor.

Für Solo-Spieler sind die Menüpunkte '1 Player Trials' und 'Multiplayer' interessant. Wählt Ihr ersteren, müsst Ihr mit Eurem Helden eine Art 'Missions-Baum' absolvieren, der in Kartenform dargestellt wird. Vor jedem Arena-Kampf erhaltet Ihr genaue Einsatzziele, wie z.B. 'Erziele mit drei Leben neun Abschüsse' oder 'Erobere mit Deinem Team viermal die gegnerische Flagge'. Danach werdet Ihr an den Schauplatz gebeamt, und der Kampf beginnt. "Turok"-erfahrene Haudegen finden sich dabei schnell zurecht: Die gelben C-Tasten dienen zum Laufen in die vier Richtungen und der Analog-Stick zum Umherblicken. Via A-Knopf wechselt Ihr die mehr als 16 Waffen, mit dem Z-Trigger feuert Ihr sie ab. Gehüpft wird mit der R-Taste – alles wie gehabt. Neu dagegen ist die Zweitfunktion jeder Wumme: Drückt Ihr die B-Taste, aktiviert Ihr beispielsweise bei der Plasma Rifle einen Sniper-Modus oder bei der Shotgun einen verheerenden Vierfach-Schuss. Um allerdings das komplette Waffenrepertoire gegen Eure Widersacher im Trial-Mode einsetzen zu können, müsst Ihr Euch dieses sowie andere Boni (u.a. zusätzliche Charaktere) erst erkämpfen. Zu Beginn dürft Ihr nur mit drei Helden (Turok, Adon, Elite Guard) sowie deren Grundausstattung, bestehend aus Kriegshammer und einer Schusswaffe, in die Schlacht ziehen. Erst nach und nach erhaltet Ihr für erfolgreiche Missionen und erledigte Zwischengegner neue Ausrüstungsgegenstände.



Der "Frag Tag"-Modus: Der obere Spieler läuft als Huhn durch die Gegend.

Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Seid Ihr weniger Nintendo-Krieger, könnt Ihr sogenannte Bots (CPU-Gegner) ins Rennen schicken. In einem Menü stellt Ihr deren

Als Solo-Spieler kann ich diesem "Turok" nicht allzuviel abgewinnen: Die bewährte Steuerung ist zwar wie immer tadellos, auch die gegnerischen Bots verhalten sich schlau genug, um ernsthafte Gegner darzustellen. Trotzdem fehlt der letzte Kick, zumal die Grafik nicht detailreicher ausfällt als in den Mehrspieler-Gefechten. Diese wiederum können begeistern: Die schnelle, hochauflösende Optik sieht edel aus, hier kommt das schlichtere Design der Arenen positiv zur Wirkung. Ihr verliert selten die Übersicht und irrt nicht langwierig herum, bis Ihr endlich wieder auf ein Opfer trefft. Prima sind die besonderen Spielmodi und Waffendetails, die das Gemetzel zusätzlich aufpeppen: Ob Kooperationsmodus oder heimtückische Spezialfunktionen der Wummen, bei "Turok" wird abwechslungsreich geballert.



ULRICH STEPPBERGER

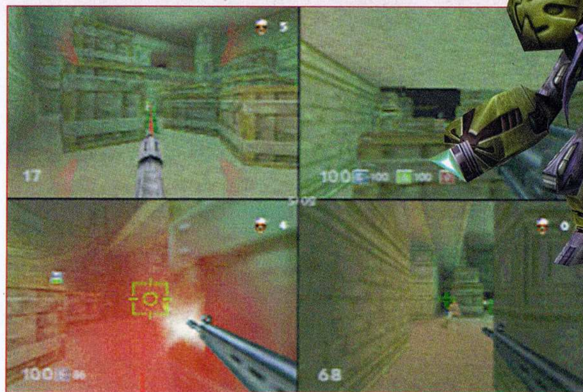






Im "Multiplayer"-Modus dürft Ihr jeden Charakter mit individuellen Waffen ausstatten (Mitte). Am Schluss folgt die Endabrechnung (rechts).





Zielhilfe: Spieler 1 (links oben) hat Spieler 3 (links unten) mit dem Laserpointer seiner Waffe erfasst.

Anzahl, Intelligenz und Aussehen ein. Anschließend bestückt Ihr Euren Charakter mit fünf Waffensystemen: Zwei kugel-, zwei energie- und eine explosionsbasierte Wumme dürft Ihr ihnen verpassen. So gerüstet gehts ab in einen von vier Spielmodi: In 'Bloodlust' gewinnt derjenige, der innerhalb eines Zeitlimits die meisten Abschüsse verbucht oder eine bestimmte Zahl Gegner erledigt. 'Team Bloodlust' ist ähnlich, allerdings könnt Ihr Euch hier gemeinsam einem Team anschließen oder in verschiedenen Gruppen gegeneinander antreten. In 'Frag Tag' ist ein Spieler immer der Dumme und rennt solange als wehrloses Huhn oder Affe durch die Gänge, bis er einen Transformationspunkt erreicht. Erst dann erlangt er auf Kosten eines anderen wieder seine ursprüngliche Gestalt. Wählt Ihr 'Capture the Flag', müsst Ihr eine versteckte Flagge suchen und zu einem Energiefeld bringen, um zu punkten.

Im '2 Player Trial Mode' dürft Ihr Euch schließlich zu zweit durch den Missionsbaum kämpfen; mal gegeneinander um Punkte, mal friedlich vereint als Team. Habt Ihr ein RAM-Pak in Eurem Modul-Schlucker, könnt Ihr die explosive Action in Highres-Optik genießen. Falls nicht, wählt Ihr das Letterbox-Format für hohe Auflösung – leider mit dicken schwarzen Balken. *os*



TUROK-MEHRSPIELER-SPASS: Da der Großteil von Euch alleine vor dem Bildschirm zockt, bezieht sich die MAN!AC-Spielspaß-Wertung (hier 81%) überwiegend auf den Einspieler-Modus. Allerdings wurde "Turok: Legenden des verlorenen Landes" von den Entwicklern als Mehrspieler-Schlacht mit zusätzlichem Solo-Modus designt. Habt Ihr also ein paar Freunde zur Hand, ist Acclaims neuer Indianer-Ego-Shooter ein sicherer Spaßgarant für gesellige Stunden, der sogar den Mehrspieler-Modus von Rares Bond-Abenteuer toppt: Verwinkelte, aber überschaubar gestaltete Arenen, mehr als sechzehn ausgefallene Waffen, intelligente CPU-Gegner, Teamkämpfe, massig freispielbare Charaktere und saubere Technik motivieren auf lange Sicht. Aus diesen Gründen hat sich der Turok-Shooter im Multiplayer-Modus das begehrte Prädikat redlich verdient. Übrigens: Ab der nächsten MAN!AC gehen wir im Wertungskasten detaillierter auf den Mehrspielerspaß ein.

128 BIT

SPIELSPASS **81%**

TUROK RAGE WARS

PRESS START BUTTON

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	83%
SOUND	72%

RAM-PAK · RUMBLE · AB 16

Effektgeladene 3D-Multiplayer-Hatz mit massig Arenen und coolen Waffen. Alleine auf Dauer öde, im Mehrspieler-Modus ein Hit!

! Ein Konsolenspiel mit Schwerpunkt auf Multiplayer-Duellen? Kann das gut gehen? Es kann! Was das Team um David Dienstbier optisch aus dem N64 herauskitzelt, ist beeindruckend: Die Mehrspieler-Gefechte laufen sogar zu viert ausreichend flüssig ab - die wenigen Ruckler in den aufwendigen 3D-Räumen kann ich locker verschmerzen. Was "Turok" aber so richtig spannend macht, ist die Kombination aus durchdachtem Level-Design, durchschlagenden Waffen und vielen Spielmodi. Es bringt - Gewaltdiskussionen hin oder her - einfach Spaß, dem Kumpel in Alien-Gestalt aufzulauern und mit einer vierfachen Schrotgewehrsalve von den Beinen zu holen. Im Einspieler-Modus flaut meine Begeisterung zwar etwas ab, aber durch die unzähligen freispielbaren Extras bleibt man auch hier einige Zeit bei der Stange.



OLIVER SCHULTES

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: EA Sports, Kanada • **Musik:** Robbie Williams, Apollo Four Forty, Lunatic Calm u.a.

FIFA 2000

Toreschießen (zu) leicht gemacht: Schüsse und Kopfbälle platziert Ihr problemlos im Eck – der Goalie hat keine Chance.

Vor dem Tor habt Ihr die Wahl zwischen einem Vollspann-Schuss (siehe Bild), einem Innenrist-Schlenzer oder einem gekonnten Lupfer.

Große Mannschaften früherer Jahre sitzen erstmals in der "FIFA 2000"-Kabine. Den unvergessenen AC Mailand aus den Jahren '88 bis '90 mit seinem Holländer-Triumvirat Rijkard, Gullit und van Basten steuert Ihr auf Wunsch ebenso wie Cosmos "Pele feat. Kaiser Franz" New York sowie die deutschen Weltmeisterteams von 74 und 90. HSV-Fans freuen sich besonders über das legendäre Team um Felix Magath und Manni Kaltz, das 1983 den Europapokal der Landesmeister gewann.

Da werden Erinnerungen wach: Ein Hattrick für "kleines dickes Müller".

PS Futter für's Phrasenschwein? Das ist einfach: Der Ball ist rund, das Spiel dauert 90 Minuten und jedes Jahr gibt's ein neues "FIFA". Ins nächste Jahrtausend startet EAs Vorzeigeserie mit mehr als 300 National- und Vereinsmannschaften in den aktuellen Formationen. Zusätzlich haben die kanadischen Entwickler in der Fußball-Historie geforscht und erstmals 41 Classic-Teams eingebaut (siehe Randspalte). Umfangreich auch das Spielmodi-Angebot; bei WM, Europacup oder inoffizieller Champions League wird jeder fündig – ausgefallene Turnier-Varianten bastelt Ihr selbst. Neu: Während einer nationalen Meisterschafts-Saison nehmt Ihr auch am Europapokal teil. Das Transfer-System wurde ebenfalls reformiert; ab jetzt wird nicht mehr Spieler gegen Spieler getauscht, sondern jedes Team hat ein Budget und jeder Spieler einen Marktwert.

Euer Bewegungsrepertoire lässt mal wieder keine Wünsche offen: In der Abwehr spitzelt Ihr den Ball vom Fuß, packt die Sense aus (gelbverdächtig) oder rammt dem Gegner den Ellbogen ins Gesicht (gibt fast immer rot). Beim Spiel nach vorn passt Ihr in den Fuß oder in den Lauf, wobei nun ein farbiger Pfeil anzeigt, wie riskant das Zuspiel ist. Kopfbälle und Annahmen mit der Brust leitet Ihr ebenfalls gezielt zum Mitspieler. Nähert sich ein Gegner, macht Ihr auf Knopfdruck eine schnelle Seitwärtsbewegung, dreht Euch um die eigene Achse, springt über ein gestrecktes Bein oder fintet mit einem gekonnten Übersteiger. Mit der R1-Taste schirmt Ihr den Ball außerdem in Carsten-Jancker-Manier ab. So arbeitet Ihr Euch schnell vors gegnerische Tor und vollendet mit Spannschuss, Innenrist-Schlenzer oder Heber. Wie beim Vorgänger ist die Torhüter-Steuerung halbautomatisch. Paraden vollführt der Goalie selbst, zum Herauslaufen gebt Ihr das Kommando. Auch In-Game-Management (Formation, Strategie) und -Taktik (Abseitsfalle, Pressing etc.) kennt Ihr bereits aus „FIFA 99". Wie von EA Sports gewohnt, dürft Ihr in den Optionen vom Wetter über die Kameraperspektive bis zur Schiedsrichterstrenge alles mögliche einstellen. Das Drumherum ist gewohnt luxuriös, in Menüs und Spielpausen hört Ihr durch die Bank Lizenztracks, u.a. von Robbie Williams und Apollo Four Forty. Frische Stimmen auch in der Kommentatoren-Kabine: Neben "FIFA"-Routinier Wolf-Dieter Poschmann darf diesmal Jörg Dahlmann ran. *ts*

Neu: Bei Standard-Situationen könnt Ihr dank Icon-Passing drei Mitspieler direkt anspielen.

Infogrames' "UEFA Striker" hat die Messlatte sehr hoch gehängt - zu hoch für "FIFA 2000"! Der größte Spielspaßtöter ist die rucklige Grafik: Ballflug und Spieler-Animationen zuckeln zum Teil fürchterlich. Genauso auf die Motivation drückt der Fliegenfänger namens Torwart, der jeden zweiten Schuss aus dem Netz holen muss - egal auf welcher Spielstufe. Auch der Kommentar ist diesmal deutlich schlechter als beim Vorgänger, vor allem Jörg Dahlmann sorgt bisweilen für unfreiwillige Komik. Dass "FIFA 2000" im 80er-Bereich landet, liegt vor allem an dem riesigen Team- und Spielmodi-Angebot sowie an der motivierenden Bewegungsvielfalt, die Euch nach Wochen noch dazulernen lässt. Taktisch habt Ihr alle Freiheiten, das Drumherum inklusive Musikuntermalung ist zudem ungeschlagen professionell.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER ELECTRONIC ARTS

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 76% SOUND 79%

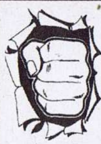
Enttäuschendes Update mit nerviger Ruckeloptik und amateurhaftem Torhüter. Schade, denn ansonsten ist "FIFA 2000" klasse!

Gewohnt umfangreich sind bei "FIFA 2000" Spielmodi und Optionen. Licht und Schatten gibt's bei der Menüführung: Diese wirkt dank Untermenüs aufgeräumter, dafür hält sich die nervige Benutzeroberfläche kaum an liebgewonnene Anklick-Konventionen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "FIFA 99" wurde in MAN!AC 1/99 getestet (Abwertung auf 83%).

Mit uns zum Umsatz-Multi-Millionär !

1 Million Artikel aus ganz ASIEN - EUROPA und USA !



Teilweise bis zu 90 % billiger, ab jetzt alle Artikel direkt aus den Katalogen (auch in sehr kleinen Mengen) über unsere Import-Großhandels-Abteilung zu ordern - bestellen Sie jetzt um die Vorteile nutzen zu können, das HANDELS-PAKET (Handelskataloge, Sonderpostenlisten, Preislisten, Angebote etc.)

#1

Bestell-Nr: 1020 - Preis: 125.- DM **Direkt vom Importeur !**

Inklusive: Handelsbörse (ständig neue Angebote aus Geschäftsauflösungen, Konkursverfahren, geplatzten Exportgeschäften, Versicherungsschäden, Vertragsbrüchen, Havarien, Pfändungen, Industrieauflösungen, Handels-Liquidationen, Banksicherstellungen, Konkurs & Partiewaren, Rest- und Sonderposten usw. Zusätzlich Aufnahme in unsere Handelsdatenbank + Handelsverteilerkontaktlisten, Zusendung von aktuellen Angeboten) **Das alles und noch viel mehr mit Hilfe der Bestell-Nr: 1020 inklusive Handelssoftware !**

Computer | Car - Audio | Videospiele (Sony Playstation & N 64) alles zu absoluten Tiefstpreisen !

Sonderposten

Kleiner Auszug aus 1 Million Artikel!



25"-36 cm German-Stereo Top Videotext Synthesizer-Tuning, Kindersicherung usw..



Mindestabnahme: 100 Paar!
Größe: 26 - 56 1 Paar = 3,- DM

Discount Versandgroßhandel seit 1993

Mit mehr als 16000 Kunden in mehr als 18 Ländern !

Sony-Playstation Aus Geschäftsauflösung **179.-**

P III-450 Mhz 512 KB Cache, Midi-Tower 200 Watt AT 64 MB SD-RAM 100 Mhz, 8.4 GB FP, CD-ROM 40x, ATAPI, IDE Sound 3D 16 Bit, 8MB-VGA AGP,66.6Mhz, Maus, 2x80 Watt Boxen, Windows 98 vorinstalliert, incl. Office-Pack Quick 97, incl. 17" Monitor und jede Menge Software - 1 Jahr Garantie - Lieferung solange Vorrat reicht ! **1199.-**

Original LEVIS 501 - EU-Ware **42,90**

Mit notarieller Bestätigung !

07724-82004 (Montag-Freitag 18.00 - 19.00 Uhr)

0172-7448243 - am Wochenende !

Oder einfach schriftlich per Brief, Fax Kontakt aufnehmen !

WWW.SONDERPOSTEN-EUROPA-DISTRIBUTION.DE

Handelskataloge



Seitenzahl der Kataloge

100 - 190.000 Gesamtkatalogseiten

Produkt-Gebiete:

Werkzeuge, Parfüm, Elektronik, Möbel Schuhe, TV-Werbeartikel,Audio, Hifi, Car-Hifi, Geschenkartikel, Satelliten-Anlagen, Textil, Dessous, Büroartikel, Autozubehör,Schmuck Computer, Spielzeuge, Neuheiten, Uhren, Sicherheitstechnik, Kosmetik, Video-Games, Videospiele- & Zubehör usw. Usw.

Bestell-Nr:1020 - Preis: 125.- DM
Inklusive Handelssoftware!

Hinweis: Nur Kunden, die das Handelspaket mit der Bestell-Nr:1020 haben, erhalten nachträglich erscheinende Kataloge, aktuelle Angebote, Sonderpostenlisten,Stock-Angebote aus aller Welt (amerikanische & asiatische Handelsunternehmen etc.) kostenlos zugesandt !

- LOW BATTERY ALARM AND BATTERY POWER STATUES DISPLAY
- KEY PAD ILLUMINATION
- BASE STATION WITH HAND-FREE PHONE
- 3-WAY CONVERSATION
- RF. TRANSMISSION POWER LEVEL DISPLAY

Funktelefon-Set für Zuhause und fürs Auto, ohne Gebühren, Reichweite 30-100km, viele weitere Funktionen

Einkaufspreis: 90 Dollar!

Kostenlose Farbkataloge ...

...direkt von den Herstellern selbst !

★ Aktuelle Preislisten, Datenblätter Rest- und Sonderposten-Handelslisten Prospekte, Produktinformationen etc.

★ Warenindex sortiert nach allen Produktbereichen !

Bestell-Nr: 1020 - Preis: 125.- DM

Warenlieferungen nur an Kunden der Nr. 1020 möglich !



Fax-Abruf "Polling": 0 77 24 - 22 55
www.SONDERPOSTEN-EUROPA-DISTRIBUTION.de

70.000	T-Shirt, aufwendig bedruckt	DM	1,49
20.000	Damen-Blusen, Damen-Pullis, gute Ware	DM	1,75
300	PHILIPS-Hifi-Stereo-Videorecorder/VR 675 6 Kopf-Turbo-Drive,show-view,16:9-Umschaltung	DM	139
800	MiDi HiFi-Anlagen, Technics CH 515 3er CD-Wech.,Soundprozessor, Fb etc.	DM	250
200	Mikrowellen Krupps Digital	DM	150
20.000	Nike-Textiljacken, Sweatshirts, Jogginghosen, Größe S-XL sortiert	DM	19,95
40.000	Trilobal Jogging-Anzüge, Reebok und Nike, Größe M - XXL	DM	12,95
6.000	Jeanshosen Gr. 30-42, blue, red, green	DM	5
200	Videorecorder AIWA	DM	200
20.000	schwere Frottehandtücher, 100x50 cm	DM	1,29
3.000	Damen Wildlederschuhe mit Pelz	DM	3,95
3.500	SANYO Hifi-Stereovideorecorder VR 778 G	DM	69
3.000	SANYO-Stereofarbfernsehgerät 25 B 2	DM	78
2.500	WHIRLPOOL-Waschvollautomat WAF 523	DM	92
600	NOKIA-Handy / 5110 -270 h Stand-By	DM	59
1500	GRUNDIG Akku-Netz-Rasierer black-line 5582 1std.schnellad.42min.schnurlos rasieren,	DM	19
250	PHILIPS-Stereo-Farbernsehgerät/25-4403 63 cm-Blackline, Videotext	DM	151
2.280	AEG-Bodenstaubauger Vampyr TC 150	DM	54
	KIA Fahrzeuge "Clarus" SLX 1.8 l, Getriebe	DM	14.950.00
	GLX 2.0 l,Getriebe	DM	15.950.00
	versch.Ausstattungen,div.farben,deutsche norm		

400	PETRA-Wasserkocher WK 11.13 1,2 l, 1000 Watt	DM	4,9
800	BOSCH-Friteuse TFB 2001 2,5 l. Dauerfilter,Cool-Touch-Gehäuse	DM	23,5
180	PANASONIC-Farbfernsehgerät TC-1453 RC 34 cm,Teleskopantenne, Fernbedienung	DM	78
2.000	Reisetaschen, blau, 65 cm	DM	1,95
	LAURA-BIAGOTTI-Parfüme,Roma/Roma Uomo	DM	17
30.000	Neues Parfüm, EDT aus Paris, 100 ml	DM	2,5
3.600	Bosch_Universal-Küchenmaschine mum 7000..	DM	48
6.100	BRAUN-Oral-B-Plak-Control D 15	DM	26
4.690	PHILIPS-Akku-netz-Rasierer HQ 5620	DM	29
220.000	ROWENTA-Lockenstab, elektr.	DM	4
140	Werkzeugpaletten (2500 T),pro palette	DM	4,117,00
440.000	EDWIN-Jeans, Damen / Herren	DM	7,5
10.000	Hochwertige Damen-u. Herrenshuhe, echtes Leder	DM	4,95
20.000	Herren-Parkas, 3/4-lang, sehr gute Qualität	DM	14,95
15.000	Damen-Herren-Kinderweatshirts	DM	2,95
3.500	Jeans-Westen, Jacken, Hosen	DM	5
10.000	Damen-Hosen, Jeanslook, 3 Farben	DM	2
800	Herren-Lederjacken, mit Schafwollfutter innen...	DM	29,95
2.400	SIEMENS-Handy S 10 / S 10 active	DM	47
7.000	Hochwert.Damen-Pullover, versch.Mod.	DM	3
2.000	Kinder - Jeanshemden	DM	2,95
1.470	NINTENDO 64	DM	89
250.000	Bekleidungsteile,Blusen,Hosen,Jacken,Pullis...	DM	2
5.000	Docker-Schuhe,beste Ware,echt Leder,VK 98..	DM	19

Reebok Timberland Kappa LACOSTE FILA adidas Calvin Klein Jeans NIKE PIONEER ALPINE KENWOOD SONY

Das Paket wird Ihnen als Postnachnahmesendung + 15 .- DM Versandkosten zugeschickt !

Express Marketing - Postfach 1164 - D-78103 St. Georgen

Fax: 0 77 24 - 22 55 - eMail: EXPRESSDA@aol.com

Kunden die mit uns nachträglich erfolgreich zusammenarbeiten, erhalten den Betrag über 125.- DM für Bestell-Nr: 1020 bei einem Nettoumsatz von 1000.- DM wieder gutgeschrieben !

Entwickler: DMA Design, GB

GTA 2





Aber hallo: Die muffigen Russen halten noch nicht viel von Euch, darum gibt's erst mal keinen richtigen Auftrag.

Vom Film zum Spiel: Als eine der Werbemaßnahmen für „GTA 2" wurde zur Präsentation ein 20 Minuten langer Kurzfilm professionell produziert, aus dem auch unsere beiden Postermotive der letzten Ausgabe stammen. Auf der Playstation-CD genießt Ihr immerhin im Vorspann einen kurzen Zusammenschnitt der actionreichsten Szenen des Streifens.



DMA legt nach: Zwei Jahre und eine Missions-CD ("London 1969") hat es gedauert, bis "Grand Theft Auto"-Freunde endlich einer waschechten Fortsetzung frönen dürfen. Ihr beginnt bei "GTA 2" Eure Karriere als kleiner Straßenganove ohne Kontakte. Erst wenn Ihr eine vorgegebene Summe Bargeld ergaunert, zieht Ihr zum nächsten Gebiet. Die anonyme Metropole besteht aus drei Stadtteilen mit sieben Gangs. Die große Nummer (und überall vertreten) sind die Zaibatsus, während die anderen sich nur in einem Viertel behaupten. Jede Organisation verfolgt eigenen Ziele und Ideale. Die Loonies wollen einfach nur verrückt sein, die Hare Krishna dagegen sind Weltverbesserer: Der immerwährende Frieden soll her, und das notfalls mit Gewalt!
Natürlich geht es zwischen den drei Gangs jedes Ortsteils nicht freundlich zur Sache: Die Gruppierungen hassen sich bis auf's Blut, gewalttätige Konflikte sind an der Tagesordnung. Genau das ist Eure Chance: Um eine Verbrecherkarriere aufzubauen, müsst Ihr Euch Respekt erarbeiten, erst dann erhaltet Ihr von einer Gang Aufträge. Das schafft Ihr am einfachsten, indem Ihr zu Beginn im Alleingang ein paar Ganoven einer rivalisierenden Bande ausschaltet, doch bleibt eine solche Aktion natürlich nicht folgenlos: Während Euer Ansehen damit auf der einen Seite steigt, verärgert Ihr andererseits die geschädigte Organisation und beschwört Kopfgelder und Attentate gegen Euch herauf. Erst wenn Ihr Euch viel Respekt erarbeitet habt, winkt das große Geld bei wichtigeren Missionen, die Euch vorher nicht anvertraut werden.



Gabe Logan lässt grüßen: Auch bei "GTA 2" verkohlt Ihr Leute mit einem handlichen Laser.



Ironie pur: Dem umgefahrenen Fußgänger hilft es wenig, dass ihn ausgerechnet ein Krankenwagen erwischt hat.



Auf der Flucht: Eigentlich ist Euer Flitzer ja schneller wie die poplige Cop-Karre, doch bei soviel Gegenverkehr wird es ganz schön kritisch.

Zu Beginn seid Ihr ohne Waffen und Fahrzeug unterwegs, aber ein echter Gangster kennt keine Hemmungen: Springt einfach auf die Straße und haltet einen verdutzten Autofahrer an. Ein Druck auf die Dreieck-Taste, und Ihr zerrt Euer Opfer rücksichtslos aus seinem Vehikel. So motorisiert, heizt Ihr rücksichtslos durch die Metropole, Ampeln interessieren Euch ebenso wenig wie kreuzende Passanten: Wer im Weg steht, ist eben selber schuld, zumal jeder erledigte Fußgänger etwas Geld in die Ganovenkasse bringt. Erwischt Ihr dabei sogar ein Gangmitglied, hinterlässt dieser netterweise Waffen zum Aufsammeln: Immens praktisch, wenn Ihr zu

EIN SCHOTTE SPRICHT

Interview mit Brian Baird, Mitglied des Programmierteams von "GTA 2"



Hattet Ihr nach dem großen Erfolg von "Driver" Sorgen, dass Spieler danach an einem ähnlichen, aber "traditioneller" aussehenden Spiel wie "GTA 2" weniger Interesse haben würden?

BRIAN: Wir hatten davor beim ersten Teil etwas Angst. Es gibt Leute, die kein "GTA" anfassen, weil es nicht komplett in 3D gehalten ist. Bei "GTA 2" wussten wir aber, dass nach dem Erfolg des Vorgängers eine Käuferschicht existiert, auf der wir aufbauen konnten. Die Spiellogik ist ja auch dreidimensional, sie wird eben nur mit einer 2D-Perspektive präsentiert.

Abgesehen von offensichtlichen Einschränkungen wie dem Verzicht auf Netzwerkfähigkeit, was fehlt noch bzw. ist anders beim Playstation-"GTA 2" im Vergleich zum PC?

BRIAN: Es sind natürlich nicht so viele Autos und Fußgänger auf einmal unterwegs, Dinge wie der öffentliche Nahverkehr mussten eingespart werden. Manche Missionen wurden etwas verändert, so dass ein oder zwei Missionen sich etwas anders spielen. Die Playstation-Umsetzung wurde jedoch zusammen mit der PC-Fassung entwickelt. Die mit der Konvertierung beauftragten Leute hatten diesmal außerdem eine viel aktivere Rolle. Insgesamt sind wir sehr zufrieden damit, wie ähnlich beide Versionen geworden sind.

Wie nahe kommt das fertige "GTA 2" an Eure Idealvorstellungen heran?

BRIAN: Sehr nahe. Natürlich gibt es auch diesmal Sachen oder Ideen, die wir gerne noch reingepackt hätten. Aber es entspricht sehr viel mehr dem idealen "GTA"-Spiel als noch das Original. Obwohl wir zwei Jahre daran arbeiteten, haben wir immer noch Spaß dabei, "GTA 2" zu spielen – und das ist selten!

Wie sieht die Zukunft der "GTA"-Serie aus? Sind weitere Missions-CDs geplant und können wir mit einer Dreamcast-Umsetzung rechnen?

BRIAN: Es stehen Ideen für ein Dreamcast-"GTA 2" im Raum, aber meines Wissens ist noch keine definitive Entscheidung gefallen. Zusatzmissionen von "GTA 2" sind gut möglich, aber das wird vom Erfolg des Spiels abhängen. Ich denke, dass höchstwahrscheinlich auch ein dritter Teil ansteht, aber das ist noch eine Weile hin – nach vier Jahren Arbeit mit "GTA" ist es Zeit für eine Pause!

"GTA 2" ist vollgestopft mit überzogen dargestellter Gewalt, die nicht überall gut ankommt. Musstet Ihr das Spiel für den deutschen Markt entschärfen?

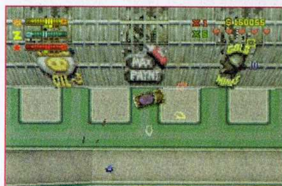
BRIAN: Die europäische Version ist ungeschnitten. Ich glaube, die meisten Leute begreifen schon, dass die Gewalt in "GTA 2" nur fiktiv und zudem sehr zeichentrickartig ohne böse Hintergedanken ist. In Frankreich ist das Spiel mit einem "Elternschutz" versehen, der restliche Kontinent bekommt das komplette Paket ohne Kürzungen. Für die US-Version dagegen mussten wir beim Bildschirmtext und den Radiosprüchen Schimpfwörter und "unanständige" Andeutungen entfernen.



Das hat gesessen: Um einer drohenden Verhaftung vorzubeugen, setzt Ihr taktisch klug zur Ablenkung eine vorbeifahrende Nobelkarosse in Brand.

Fuß unterwegs seid und die streunenden Taschendiebe damit durchsiebt. Neben handlichen Pistolen und Uzis findet Ihr an versteckten Orten auch große Kaliber bis hin zum Raketenwerfer.
Fast 70 verschiedene Vehikel kreuzen die Straßen der drei Ortsteile, die Unterschiede sind nicht nur optischer Natur: Ein flotter „B-Type" sieht nicht nur schnittig aus, sondern erreicht ein hohes Tempo, während Laster und Eiswagen zwar robust sind, aber dafür nur ziemlich träge in Gang kommen. Außerdem merkt Ihr schnell, dass die vorherigen Besitzer sehr unterschiedliche Musikgeschmäcker haben: Je nach Viertel und Fahrzeug begleiten Euch im Autoradio andere Lokalsender, deren Spektrum von heimeliger Country-Musik über Disco-Schlager bis zu modernen Techno-Stampfern reicht – alles garniert von Werbespots und respektlosen Kommentaren der DJs. Sind Euch die Vehikel zu zahm oder werdet Ihr verfolgt, lohnt sich ein Weg in die Werkstadt: Gegen Bares bekommt Ihr dort eine neue Lackierung oder lasst schnucklige Waffensysteme wie Maschinengewehre oder Minenleger einbauen.
Jede Gang gibt Euch sieben Aufträge, die Ihr an öffentlichen Telefonen empfangt:

Heißes Großstadtpflaster: Rund um Euch herum passiert einiges; bleibt Ihr an einer belebten Ecke stehen, seht Ihr u.a. Straßendiebe, Elvis-Imitatoren, Feuergefechte und Rowdies, die wie Ihr einfach Autos klauen.



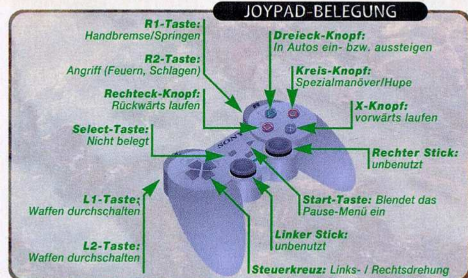
Aus alt mach neu: Ein Trip durch die halbseidene Werkstatt, und Eurer Fahrzeug glänzt mir einer frischen Lackierung.



! Die gnadenlose Brutalität von „GTA 2" kann man eigentlich nicht gutheißen, doch das Spiel dahinter ist eine Klasse für sich. Spielerisch wurde das innovative Grundprinzip des Vorgängers durch das geniale „Respekt"-System und komplett nonlineares Vorgehen aufgewertet. Die Grafik präsentiert sich trotz deutlicher Verbesserungen und witziger Details immer noch altbacken, aber angesichts der besseren Übersicht und der gesteigerten Objektanzahl auf dem Bildschirm verzeiht man das gerne. Herausragend und zum großen Teil verantwortlich für den immensen Spielspaß ist die grandiose Soundkulisse: Flüche von Passanten, Polizei-Funk und vor allem die witzigen Radiosender machen den Trip in die „GTA 2"-Welt zum einmaligen Erlebnis – sofern Ihr mit der Gewalt klar kommt.



ULRICH STEPPBERGER





Schwache Leistung: Schon einfache Straßensperren haben gereicht, um Euch zu schnappen – nicht mal das FBI musste tätig werden.



Der Stärkere hat Recht: Bei einem Panzer habt Ihr die Qual der Wahl, ob Ihr andere Autos zerbombem oder überrollen wollt.

Mal reicht es, das neueste Modell einer feindlichen Karosse zu mopsen, dann wieder begleitet Ihr als Fluchtfahrer eine Bande zum Banküberfall oder müsst einen unbequemen Zeugen entführen und in der Schrottpresse entsorgen. Zusätzlich findet Ihr in jedem Viertel 25 „GTA 2"-Symbole. Habt Ihr alle zusammen, winkt eine besonders fette Mission. Nur zum Abreagieren dienen grüne Münzen, die Ihr meist zu Fuß aufsammelt: Damit aktiviert Ihr einen „Killerwahn", bei dem Ihr in einem Zeitlimit eine vorgegebene Anzahl Leute meuchelt. Neben der Standardvariante mit einer Uzi greift Ihr schon mal zwecks Abfackelung von Passanten zum Flammenwerfer oder sprengt Fahrzeuge mit Raketen. Besonders eifrige Sucher stolpern sogar über einen Panzer, mit dem es sich besonders heftig splattert. Um zwischen den Aufträgen Luft zu schnappen und um Vergebung zu bitten, sucht Ihr eine Kirche auf: Gegen die bescheidene Summe von 50.000$ im Opferstock werden Eure Sünden erlassen und zugleich der Spielstand gespeichert.
Habt Ihr ein Viertel erfolgreich absolviert, wartet nach der Endabrechnung die Bilanz: Neben dem Kontostand wird dabei auch u.a. die Anzahl der gemeuchelten Passanten und der angerichtete Sachschaden berücksichtigt. Je nach Erfolg dürft Ihr zu einer Bonusaufgabe antreten und unter Zeitdruck Eiswagen jagen oder in einem illegalen Straßenrennen die Zuschauer überrollen. Ganz unbeachtet könnt Ihr Eure Schandtaten allerdings nicht betreiben: Die lokale Polizei drückt zwar ein Auge zu, wenn Ihr rote Ampeln ignoriert, reagiert aber auf ein Verbrechen. Sofort habt Ihr mehrere Streifen auf dem Hals, die Euch unsanft rammen und den Weg blockieren. Schafft Ihr es, den Polizisten zu entkommen, fahren die Cops härtere Geschütze auf. Symbolisiert durch Köpfe am oberen Bildschirmrand seht Ihr, wie kritisch die Lage ist: Ab vier Schädeln müsst Ihr mit Straßensperren rechnen, danach kommen besonders aggressive Agenten vom FBI und sogar die Armee zum Einsatz. Werdet Ihr angehalten, erfährt Eure Karriere einen unsanften Rückschlag: Ihr verliert den aktuellen Auftrag und – was noch viel schlimmer ist – das Ansehen bei der betreffenden Gang. Wirklich dauerhafter Schaden bleibt zum Glück nicht, denn Ihr dürft Euch unbegrenzt oft neu versuchen. *us*

Kleingeld:

Nicht nur durch Gang-Aufträge könnt Ihr Geld verdienen. Schnappt Ihr Euch ein Taxi, winken Euch gelegentlich Fußgänger zu einer Fahrt heran und bezahlen auch brav dafür. Lasst Ihr sie einfach stehen, hört Ihr schon mal ein wüstes „Asshole!" oder „Maniac!"



"Hey, Taxi!": Der arme Kerl weiß noch nicht, welche Höllenfahrt ihn erwartet.

Vorsicht: "GTA 2" ist nichts für unverbesserliche Menschenfreunde und sanfte Gemüter. Wer aber über das makabere Spielprinzip lachen kann und das Geschehen auf dem Bildschirm nicht zu ernst nimmt, wird mit einem witzigen und motivierenden Mix aus Geschicklichkeitstest und Action-Adventure belohnt. Die Vielfalt an Missionen, Autos und Waffen, das coole Respektsystem und die Offenheit der Spielumgebung zeugen vom kreativen Können der DMA-Designer. Zudem wurden bei "GTA 2" diverse Mängel des Vorgängers ausgebügelt. Die Steuerung ist zwar immer noch gewöhnungsbedürftig, durch einige Verbesserungen aber nach einer Weile gut zu handhaben. Die Polizei verhält sich nun erheblich klüger und macht Euch das Leben oft richtig schwer. Nicht zuletzt ist auch die deutsche Übersetzung einwandfrei gelungen.

STEPHAN FREUNDORFER

SPIELSPASS 86%

GTA2 PRESS START

HERSTELLER: TAKE TWO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 72%
SOUND: 87%

Nichts für schwache Gemüter: Ultrabrutale Downtown-Gangster-action in einer virtuellen Metropole mit coolem Soundtrack.

AB 18



Wie gemein: Habt Ihr endlich dem Eiswagen-Depot kräftig eingeheizt, ist prompt keine Zeit mehr übrig.



Selber schuld: Wer bei illegalen Straßenrennen zu nahe an der Fahrbahn steht, ist ganz schnell platt.



Leichen pflastern Euren Weg: Nur wer im Rudel ausradiert, erhält auch dicke Punkteboni spendiert.

Andere Versionen

Umsetzungen sind noch nicht fix geplant, eine Dreamcast-Version ist aber möglich. Der Vorgänger "Grand Theft Auto" wurde in MAN!AC 1/98 getestet und wird hiermit auf 79% Spielspaß abgewertet.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armorines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8- Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Revolt	109,95
Destruction Derby *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Runble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitute	104,95



Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel :	589,00
Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95

a.A
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
FIFA 2000	84,95
Shadowman	79,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
Final Fantasy VIII	109,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Soul Reaver	94,95
Ready 2 Runble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis	89,95
Silent Hill	89,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Formel 1 99	89,95
Formel 1 99 + Lenkrad	159,95
Box Champions 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Mission Impossible * JETZT VORBESTELLEN	99,95
Star Wars Episode 1	94,95
Demolitions Racer *	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar *	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Lego Racers *	99,95
X-Files	89,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
House of the Dead 2 + Gun	149,95
Aerowings	94,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat *	94,95
Snow Surfers *	94,95
Billard Nights *	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Incoming	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Speed Devils *	94,95
Formula One Racing *	109,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

E-mail: FCGAMES@AOL.COM

Entwickler Midway, USA

Ready 2 Rumble Boxing



"Deutsche Sprach, schwere Sprach". Dieser überstrapazierte Satz trifft leider auf das multilinguale Handbuch von "Ready 2 Rumble Boxing" zu. Neben unsicherer Grammatik und zufälliger Groß- und Kleinschreibung führt besonders die Eindeutschung von Fachbegriffen zu unverhohlenem Grinsen. Neben dem 'Arkadenmodus' hat uns besonders der 'Vibrator' gefallen, der, laut Anleitung, "das Spielvergnügen erheblich steigert".



Dank Dreamcast-Systemsteuerung dürft Ihr auch in der PAL-Version englisch lesen

Die Bildschirmtexte dagegen gehen bis auf kleine Schludereien in Ordnung. Wollt Ihr trotzdem lieber die Originaltexte, so setzt Ihr einfach in der Dreamcast-Systemsteuerung die Sprache auf 'English'. Übrigens: Die gesamte Sprachausgabe wurde in Englisch belassen.



Mit Ausdauer zur Meisterschaft: Im Training verbessert Ihr die Attribute Eures Kämpfers.

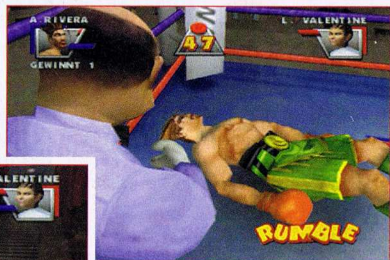


Gentlemen sind im Ring fehl am Platz: Wartet nur, bis sich die Brasilianerin Selene Strike von Eurer wuchtigen Linken erholt hat...



Mit "Let's get ready to rumble!" wurde der Amerikaner Michael Buffer bekannter als die meisten Boxer, die er in den vergangenen Jahren ankündigte. Davon will nun Midway profitieren, die es als erstes Softwarehaus geschafft haben, Michael und seinen legendären (und gesetzlich geschützten) Spruch für einen Boxtitel zu gewinnen.

Wie von einem traditionellen Automatenhersteller zu erwarten, ist das Spielprinzip von "Ready 2 Rumble Boxing" stark actionlastig. Im Arcade-Modus gelangt Ihr als einer von 13 Boxern direkt in die Arena, um CPU-Gegner oder Mitspieler auf die Bretter zu schicken. Ob Ihr nun die schnucklige Studentin Lulu Valentine oder den dicken Sumo Salua Tua wählt, trotz unterschiedlicher Leistungswerte steuern sich die Kämpfer gleich einfach. Via Stick oder Steuerkreuz tänzelt Ihr durch den Ring, setzt über die vier Knöpfe hohe bzw. tiefe Schläge an und deckt Gesicht oder Körper mit den Schultertasten. Durch Kombination von Bewegungs- und Schlagtasten animiert Ihr Euer Alter Ego zu harten Geraden, kieferbrechenden Aufwärtshaken, deftigen Schwingern in die Magengrube oder individuellen Spezialattacken. Neben Eurer Energie solltet Ihr immer den Schlagbalken im Auge haben. Je voller die Leiste, desto mehr leidet Euer Gegenüber bei einem Treffer. Witzig ist das Rumble-Feature: Tolle Aktionen werden mit einem Buchstaben belohnt. Habt Ihr das Wort "Rumble" komplett, könnt Ihr eine deftige Mega-Attacke ausführen. Neben versteckten Charakteren motiviert vor allem der Meisterschafts-Modus zum Überziehen der Handschuhe. Mit einigen grenzdebilen und schmächtigen Sportlern gründet Ihr Euren Boxstall, um den WM-Titel zu holen. Über Preiskämpfe verschafft Ihr Euren Schützlingen Erfahrung und Euch dicke Geldbündel, die Ihr in Trainingseinheiten investiert. Diese werden in Minispielchen absolviert: So müsst Ihr auf Kommando in den Sandsack dreschen oder gefühlvoll die Boxbirne zum Tanzen bringen. Über kostenpflichtige Titelkämpfe rackert Ihr Euch schließlich die Weltrangliste hoch. *sf*



1...2...3...: Durch Dauerfeuer pumpt Ihr Energie in den schlaffen Körper.



Keine Chance: Eine Rumble-Attacke können nur Profis blocken. Meist endet sie mit einem Freiflug auf die Bretter.

Midways Boxtitel ist ein echter Gute-Laune-Garant. Egal, ob Ihr Euch mit einem Kumpel kloppt oder kurz mal den KI-Gegner vermöbelt, im Ring steigt die Stimmung in Sekunden. Das liegt vor allem an der gelungenen Grafik und den witzigen Kämpferanimationen: Die einzelnen Figuren besitzen ihren individuellen Charakter, sie bekommen blutige Nasen oder zugequollene Augen und fallen beim KO theatralischer zu Boden als ein gefoulter Bundesligastürmer. Es macht einfach Spaß, alle auszuprobieren und motiviert unheimlich, die fünf Bonus-Recken freizuzocken. Auch die Steuerung gefällt: Die Moves sind zwar nicht so üppig und ausgefeilt wie in einem Beat'em-Up, für ein Boxspiel habt Ihr aber ordentlich Schlagvarianten. Ausdauernde Prügelknaben freuen sich zudem über den simplen, aber durchdachten WM-Modus.



STEPHAN FREUNDORFER

SPIELSPASS 85%

READY 2 RUMBLE BOXING
PRESS START BUTTON

HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	73%

60Hz · AB 12

Erstklassig designtes Box-Spektakel: Kurzweilige Hau-Drauf-Action ohne große Taktikansprüche.

Andere Versionen
Umsetzungen für Nintendo 64 und Playstation sind in Planung.

Entwickler: Capcom, J

Magical Tetris Challenge

IT'S A MANIAC



Während Donald gerade einen langen "Pentris"-Block stapelt, fegt magische Energie Mickys Röhre leer.

N64 Capcom verbündete sich für ihre "Magical Tetris Challenge" mit Disney und verpasste dem altbekannten Spielprinzip ein Maus-Lifting. Tretet Ihr nicht im Endlosmodus zur Dauerstapelei an, wählt Ihr Micky, Donald, Goofy oder Minnie als Helden für den Story-Modus. Spielerische Unterschiede gibt es dabei nicht, wenn Ihr nach kurzen Textabschnitten gegen Fieslinge wie Kater Karlo & Co. antretet. Neben dem traditionellen "Tetris" gibt es eine 'magische' Variante, die Euch das Leben mit merkwürdig geformten Steinen schwer macht, sobald Euer Kontrahent mehr als eine Reihe abbaut: Als Gag ganz witzig, aber langfristig zu konfus. Einsteiger freuen sich dagegen über die Ablagehilfe, die ein Steinschatten am Boden und die Einzeichnung der Spalten im Hintergrund bieten.

Für Disney-Fans ist die putzige Optik ein dickes Atmosphäre-Plus, sonst steckt nicht mehr dahinter als ein gewöhnliches "Tetris". *us*

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	37%
SOUND	56%

Kompetente "Tetris"-Variante, die dank Disney-Bonus gefällt. Leider maximal zwei Spieler gleichzeitig, auch der konfuse Extra-Modus ist nur kurzfristig spannend.

Andere Versionen
Eine Playstation-Version erscheint in Kürze. Den Import-Test der N64-Fassung findet Ihr in MAN!AC 2/99.

Entwickler: KCEO, J

Fisherman's Bait



Mit dem Kameraden überkreuz: Auch zu zweit lässt sich wunderbar im trüben fischen.

PS Im Gegensatz zur Konkurrenz gönnt Euch Konamis arcadelastiges Angelspiel keine Entspannung am virtuellen Wasser. Ein knappes Zeitlimit sorgt nämlich dafür, dass Euch eher die Leine als der Geduldsfaden reißt. Nach Wahl von Revier – an vier Seen macht Ihr Euch die Füße nass – und Köder werft Ihr die Leine Eurer Einheitsangel aus, um dicke Barsche aus dem Wasser zu ziehen. Aber auch Regenbogenforelle, Barbe, Wels oder Gummistiefel verirren sich an Euren Haken. Diese Beute zählt zwar nicht für das Turnier oder die Bestenliste, je nach Gewicht bekommt Ihr aber ein paar Sekunden auf Eurem Zeitkonto gutgeschrieben. Der Fangvorgang gestaltet sich simpel, aber spannend. Hat ein unglückseliges Grätentier am zappelnden Köder angebissen, dreht Ihr vorsichtig die Spule, reißt die Rute hin und her oder lasst Schnur nach, um Fisch und Haken nicht zu verlieren. Eingestreute Actionsequenzen zeigen Euch den Fisch auf seiner Flucht durch die Tiefen des Sees. Leider langweilen sich Solisten schnell wegen fehlender Simulationsaspekte, geringer Spieltiefe und durchschnittlicher Optik. Zwei Angler haben länger Spaß. *sf*

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	51%
SOUND	63%

Automaten-Umsetzung ohne Tiefgang: Actionreicher Angelausflug, der wegen mangelnder Optionsvielfalt und durchschnittlicher Optik auf Dauer wenig motiviert.

Andere Versionen
Die Importversion wurde in MAN!AC 5/99 mit einer Spielspaßwertung von 64% getestet.

Entwickler: Camelot, J



Mario Golf



Während Mario die Windrichtung prüft (und dazu ein Büschel Gras in die Luft wirft), zeigt eine Linie die Flugrichtung des Golfballs.



Gute Haltung: Im Replay beobachtet Ihr Euren Schlag aus verschiedenen Perspektiven.

Für die Playstation entwickelte Camelot das vorzügliche „Everybody's Golf", jetzt hat Nintendo die Rasenprofis unter Vertrag genommen: Mit Mario-typischer Knuddeloptik vereint, sollen authentische Ballphysik und realistisches Spielgefühl selbst langjährige Golfignoranten locken.
18 Nintendo-Helden reisen zum Turnier, darunter die Mario-Brüder, Donkey Kong, Bowser und Wario. In zehn Spielmodi stellt Ihr Euch dem Sportsfreund oder CPU-Feind: Im Turnier erspielt Ihr Punkte für neue Kurse, im „Get Character"-Modus duelliert Ihr Euch mit Luigi & Co., um sie als Spielfiguren freizuschalten. Auf der 'Ring Shot'-Bahn schleudert Ihr den Ball durch goldene Ringe und entdeckt so neues Grün, beim Speed-Golf stehen Bestzeiten im Mittelpunkt. Daneben gibt's das Stroke-Match (bis zu vier Spieler golfen um Geld), ein Minigolf (auf zahlenförmigen Bahnen), den Skins-Modus (Ihr sammelt Goldmedaillen), sowie den obligatorischen Trainingsmodus. Besonders ulkig ist das „Club Shots"-Duell: Vor jeder Runde entscheidet ein einarmiger Bandit über die Art des Schlägers – hier spielt Glück die größte Rolle.

Auch auf dem Rasen erwarten Euch umfangreiche Optionen: Ein Büschel Gras dient als Windmessgerät, via C-Knöpfe düst die Kamera über den Rasen und untersucht jeden Winkel. Wer sich verirrt, blickt auf die Übersichtskarte. Anschließend wählt Ihr Euer Eisen und holt via Energiebalken zum Schlag aus. Mit einem zweiten Knopfdruck bestimmt Ihr die Treffergenauigkeit, und schon saust Euer Ball in Richtung Grün. Wer den Ball optimal trifft, wird mit einem großzügigen Schwungbonus sowie Replays aus verschiedenen Perspektiven belohnt.
Auf den letzten Metern visualisiert ein Gitterraster Gefälle und Steigungen: Zum Einputten benötigt Ihr eine ruhige Hand und routiniertes Einschätzungsvermögen. Unterschiedliche Wetterverhältnisse vom Sonnenschein bis zum Herbstgewitter sorgen für grafische Abwechslung, auf Euer Spiel hat jedoch nur die Windstärke Einfluss. *oe*

In Japan verbinden Golfer das Nintendo-64-Spiel via 64GB-Pak mit der Game-Boy-Variante (Bild unten) und entdecken so neue Charaktere. Wie die amerikanische Fassung verzichtet auch die PAL-Version auf dieses Feature, selbst wenn Ihr eines der raren Accessoires via Import ergattert habt.

Die ulkige Optik täuscht: „Mario Golf" erfüllt alle Anforderungen an eine professionelle Golfsimulation. Ballphysik und Steuerung sind hervorragend aufeinander abgestimmt, die zehn Spielmodi stellen Euch mit Schüssen über Bande und durch schwebende Ringe vor immer neue Herausforderungen. Die analoge Windmessung per Grasbüschel ist genial: Statt blasse Zahlen zu studieren, fühlt Ihr die Briese um Eure Ohren wehen. Einen flotten Einstieg garantiert die kompakte Golfschule (das sechssprachige Handbuch wirkt dagegen unübersichtlich und lieblos), für anhaltende Motivation sorgen geheime Herausforderer und versteckte Kurse. Auch grafisch überzeugt „Mario Golf" mit weiten Kamerafahrten, beispielloser Weitsicht und dezent platzierten Special-FX. Nur der Sound wirkt eher schunkelig als enthusiastisch.

OLIVER EHRLE



Übung macht den Meister: Ein kraftvoller Treffer lässt die Funken sprühen – hier kassiert Ihr einen großzügigen Schwungbonus.

SPIELSPASS **86%**

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	73%

Professionelle Golfsimulation im kunterbunten Mario-Kostüm: Massig Geheimnisse und Spielmodi garantieren Langzeitmotivation.

Andere Versionen
„Mario Golf" für den Game Boy Color haben wir in MAN!AC 11/99 getestet.

Entwickler: KCEO, J

NHL Pro 99



Der Import-Deutsche Goalie Kölzig bekommt gleich einen Puck um die Ohren

N64 Während auf der Playstation die Inflation der Eishockeyspiele jährlich immer größer wird, ist das N64 bislang mit nur wenigen, aber dafür hochkarätigen Titeln von EA und Acclaim bestückt. Um die Puckjägergemeinde mit einer weiteren Alternative zu versorgen, schickt nun auch Konami einen Kandidaten aufs Eis: "NHL Pro 99" ist dabei die europäische Fassung des Neuzeit-Updates der klassischen "Blades of Steel"-Serie.

Habt Ihr Euch für Euer Lieblingsteam aus der NHL oder eine Allstar-Mannschaft entschieden, tretet Ihr mit bis zu vier Kumpels zu einem Freundschaftsspiel an oder wagt Euch an den Ernst des Eishockey-Lebens: Neben der Saison 98/99 steht eine verkürzte Variante ebenso zur Wahl wie ein zufällig zusammengestellter Spielplan mit 82 Partien. Ungeduldige Naturen steigen wiederum sofort in die Playoffs ein und spielen sich im KO-System bis zum Stanley-Cup.

Vor der Partie grübelt Ihr auf Wunsch über die ideale Reiheneinteilung Eurer Cracks und die passende Taktik für Angriff und Abwehr: Jeweils vier Varianten stehen zur Verfügung. Um Euren Kader frisch zu halten, verpflichtet Ihr außerdem Free Agents oder tauscht Spieler mit anderen Teams.

Die Steuerung beschränkt sich auf die nötigsten Funktionen, dafür dürft Ihr neben normalen Pässen auch den Puck für einen nacheilenden Teamkollegen auflegen oder einen Schlenzer aufs Tor versuchen. *us*



Welche Taktik darf's denn sein? Die Spielzüge werden Euch grafisch übersichtlich präsentiert.

! Wieso Konami dieses mäßige Eishockey auf den Markt bringt, ist mir ein Rätsel: Die Optionen beschränken sich auf das Allernötigste, auch technisch hält sich der Aufwand in Grenzen. Die fade Grafik ist wenig beraushend und ruckelt träge vor sich hin, sobald mehrere Kufencracks gleichzeitig hinter dem Puck herjagen. Von den wählbaren Kameraperspektiven ist keine ideal, überall vermisst Ihr das letzte Quentchen Übersicht. Komplexere Aktionen sind wegen der simplen Steuerung ohne Feinheiten kaum möglich: Icon-Passing fehlt sowieso, One-Timer sind oft Zufall. Und wieso gibt es keinen Turbo-Knopf, zumal das Tempo selbst auf der höchsten Einstellung noch langsam ist? Puckjäger greifen besser zu "NHL 99" oder "NHL Breakaway".



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS	57%
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	62%
SOUND	61%

128 MBIT · RUMBLE · AB 6

Zweitklassiges Eishockey für genügsame Puckjäger: Spielbar, aber in allen Belangen der Konkurrenz unterlegen.

Andere Versionen
Den Test der japanischen Version "Blades of Steel '99" findet Ihr in MAN!AC 6/99.

Entwickler: Meyer/Glass Interactive, USA

Missile Command



Keine Chance den Aliens: Erst wehrt Ihr die Raketensalven ab (oben), dann gebt Ihr dem grünen Obermotz Saures (unten).



PS Die Aliens lernen es nie: Schon wieder planen sie eine Invasion der Erde. Um der sofortigen Konfrontation zu entgehen, schicken sie erst eine Armada Raketen aus dem Weltall in Richtung aller Großstädte. Doch haben sie dabei die Rechnung ohne Euch gemacht: Mit Eurem eigens ausgerüsteten "Missile Command"-Raumschiff bildet Ihr die letzte und entscheidende Verteidigungsfront der Menschheit.

Ihr seht das zu bewachende Gebiet aus dem Cockpit Eures Gleiters und beobachtet auf dem Rader, wo die Raketen und vereinzelte Ufos hinabfliegen. Mit einem Zielkreuz visiert Ihr sie an und feuert einen Sprengkopf darauf ab. Erwischt die Explosion eine Rakete, ist sie ausgelöscht. Dabei müsst Ihr mit Eurer Munition sparsam umgehen: Jeder Eurer drei Geschütztürme hat nur einen spärlichen Vorrat.

Neben dem Ur-"Missile Command", das mit moderner Grafik und Zweispieler-Modi (gemeinsam oder nacheinander) versehen wurde, tretet Ihr zum "Ultimate" an: Hier verteidigt Ihr mit Hilfe eines Radars etliche Kontinente, die sich teilweise über mehrere Bildschirme erstrecken und tretet gegen Endgegner an. Durch Abschüsse und gesparte Restmunition verdient Ihr Geld, das Ihr in Extras wie Mehrfachschüsse und Schutzschilde investiert. *us*

! Die Überarbeitung von "Missile Command" hat dank netter Ideen ihren Reiz, vermag aber nicht vollends zu überzeugen. Die verschiedenen Landschaften jedes Kontinents bringen Abwechslung ins Spiel, auch die Soundeffekte wissen zu gefallen. Ist der Klassik-Modus schon schwer genug, erweisen sich vor allem die großen Levels beim "Ultimate" als Spaßbremse: Die Raketensalven erzeugen schon genug Hektik auf einem einzelnen Bildschirm; sobald Ihr auch noch scrollen müsst, bricht das pure Chaos aus, das auch die praktischen Extrawaffen nicht auffangen können. Nervig fallen die Endgegner aus, bei denen Ihr kaum noch eine Chance habt, sobald Ihr einen Geschützturm verliert. Sucht Ihr eine harte Action-Nuss, ist "Missile Command" genau das Richtige.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS	61%
HERSTELLER	HASBRO INTERACTIVE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	54%
SOUND	67%

Ordentliche Oldie-Aufbereitung mit sinnvollen Erweiterungen, aber in hohen Levels sehr chaotisch und frustig schwer.

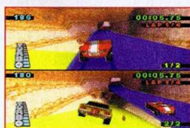
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Stormfront Studios, USA

Hot Wheels Turbo Racing



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Spielt Ihr zu zweit, müsst Ihr das "Rennfeeling" wenigstens nicht alleine ertragen.



PS Vom Kinderzimmer auf die Konsole: Mattels rasante "Hot Wheels"-Miniaturflitzer bekamen von Electronic Arts ein Rennspiel maßgeschneidert, in dem Realismus zu Gunsten actionlastiger Rasereien zurückstecken muss.

Sobald Ihr einige Rennserien auf dem Dutzend abgefahrener Kurse gewonnen habt, stehen stolze 40 Fahrzeuge für Euch bereit: Je nach Vorliebe entscheidet Ihr Euch dabei für rasante Raketen, die dafür wenig Schaden verkraften, oder langsamere Gefährte, die dafür bei Stunts eine gute Figur machen.

Gewöhnliche Teerpisten sind für "Hot Wheels Turbo Racing"-Piloten uninteressant: Statt dessen heizt Ihr durch abgesperrte Abschnitte, die mit abgedrehten Loopings und Sprungschanzen gespickt sind. Denn nicht nur reine Geschwindigkeit zählt, auch Akrobatik wird belohnt: Hebt Euer Flitzer ab, führt Ihr auf Tastendruck waghalsige Kunststücke wie Saltos und Schrauben durch. Landet Ihr wohlbehalten, werdet Ihr mit Extrasprit für Euren Turbolader belohnt – nur damit rauscht Ihr problemlos an Euren sechs Konkurrenten vorbei. In Einzelrennen lernt Ihr den Kursverlauf kennen oder nehmt an einem Stuntwettbewerb teil, bevor Ihr in den Pokalserien um Podiumsplätze kämpft. Zwei Spieler treten im Splitscreen an – jedoch ohne Computerkonkurrenten.

! Mit den "Hot Wheels"-Flitzern hatte ich in meiner Kindheit viel Spaß, aber das Rennspiel dazu sorgt eher für schlechte Stimmung: Die schwache Grafik erschlägt jeglichen Sinn für Ästhetik mit übermäßigem Einsatz greller Primärfarben und ruckelt zu allem Überfluss deutlich. So entfaltet das fantasievolle Kursdesign kaum Wirkung, statt dessen verliert Ihr bei Fahrten durch Loopings nur die Übersicht. Steuerungsfinessen sucht Ihr ebenfalls vergeblich, die langweiligen Stunts sind extrem simpel auszuführen. Ansonsten fahrt Ihr fast wie auf Schienen, während die profillosen Computergegner um Euch herumwackeln. Einziges Highlight ist die Musik: Metallica, Primus & Co. sorgen für krachigen Sound, der ein besseres Spiel als dieses Machwerk verdient hätte.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS	45%
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	47%
SOUND	71%

Unausgegorenes Rennspiel ohne Charme: Holprige und grelle Grafik, fade Stunts und eintöniger Rennverlauf langweilen schnell.

Andere Versionen
Eine N64-Version erscheint in Kürze.

Entwickler: Interactive Studios, GB

Action Man: Mission Xtreme



Der clevere "Action Man" bleibt im Dunkeln und säubert ohne Aufsehens den feindlichen Stützpunkt. Dabei kommen auch harmlose Roboterhunde zu Schaden.

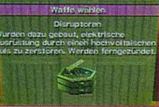
Action Mans Spielzeug:














Hasbro Interactive erweckt den konzerneigenen Puppenhelden „Action Man" zu virtuellem Leben. Und keinen Moment zu früh, denn der größenwahnsinnige Professor Gangrene will die Menschheit mit Hilfe eines toxischen Schlafmittels und seiner 'Skullbot'-Blechdronenarmee versklaven. Gangrenes Einheiten beginnen bereits, die Stadt zu plündern und Labor-Ausrüstung zu stehlen. Hier greift Ihr ins Spiel ein: Hinter dem Steuer Eures Superhelden-Sportwagens macht Ihr aus der Vogelperspektive Jagd auf Gangrenes Gefolgsleute und sammelt gleichzeitig fürs Weiterkommen notwendige Energiepunkte. Die finsteren Gesellen sprühen zur Verteidigung giftige Säure auf die Fahrbahn – da sind schnelle Ausweichmanöver und gezielte Schüsse gefragt. Die Bildschirmanzeigen machen Euch die Verfolgung leicht. Ein Pfeil deutet in Richtung des Feindes und ein Stadtplan hilft bei der Orientierung.

Einige Energiepunkte erreicht Ihr nicht mit dem Auto, weshalb Ihr im Laufe der Mission auf Euer Motorrad wechselt. Schließlich stellt Ihr Euch im „Turbo 4x4" dem ersten Zwischengegner – Gangrenes Assistentin Toxica. Habt Ihr sie besiegt, erfahrt Ihr von einem Geheimlabor in der Wüste. Jetzt wird „Action Man" zum „Metal Gear Solid"-Clone: Aus ähnlicher Perspektive wie im Konami-Knaller schleicht Ihr vor dem Eingangstor umher, überwältigt mit Pistolenkugeln oder Fußtritten die Wachen und löst Euer erstes Knopf-Puzzle. Ein Heer an Sicherheitskräften erwartet Euch im Innern des Laborkomplexes. Im Nahkampf hättet Ihr keine Chance, also greift Ihr zum Langbogen und nehmt den Feind aus sicherer Entfernung hops. Ihr stoßt auf eine Pflanzenproduktion, in der das erwähnte Gift hergestellt wird. Zur Sabotage unterbrecht Ihr die Wasserversorgung und zerstört nach hartem Kampf schließlich die riesige Mutterpflanze. Der Toxin-Nachschub ist also unterbrochen, die Restbestände hat Professor Gangrene aber rechtzeitig in Sicherheit gebracht. Nun agiert Ihr wieder aus der Vogelperspektive. Im Cockpit Eures Helis versucht Ihr, die Gifttransporte aufzuhalten und zu verhindern, dass die gefährliche Substanz den wahren Kopf der terroristischen Organisation erreicht: Euren ewi-


Auf dem Weg zur Inselbasis: FMVs sind weder gerendert noch digitalisiert, sondern basieren auf der Spielgrafik.



Auf Knopfdruck schaltet Ihr in die Third-Person-Perspektive, in der Ihr Euch umschaut oder schießt, aber nicht laufen könnt.





Anspruchslos: Lauft Ihr am Kanaldeckel vorbei, wird automatisch der Gegenstand eingeblendet, den Ihr hier benutzen müsst.

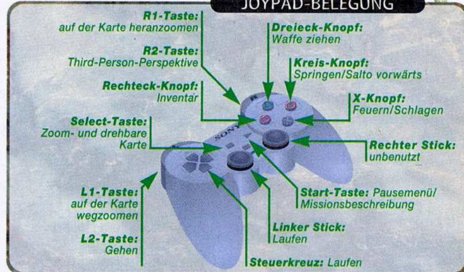


Duell am Nachthimmel: Gangrenes Gang will mit dem Toxin abhauen – und hat die Rechnung ohne den "Action Man" gemacht.



Abwechslungsreich: In der ersten Mission sitzt Ihr im Sportwagen, die dritte bestreitet Ihr mit dem Hubschrauber und in der fünften seid Ihr mit dem Speedboat unterwegs.





gen Widersacher, den verrückten Dr. X... „Action Man" spricht vor allem jüngere Semester und Neu-Abenteurer an – die „Mission Xtreme" ist kind- und einsteigergerecht. Trotz gewalttätiger Handlung bleibt alles 'sauber'; zudem agiert Ihr ohne Zeitdruck, habt unendlich Continues und Eure Kommandantin sagt Euch immer, was Ihr tun müsst. In den 3D-Missionen werden auf der dreh- und zoombaren Karte wichtige Punkte gekennzeichnet, benötigte Gegenstände an den Einsatzstellen benannt. Euer Rucksack ist voll mit technischem Schnickschnack, vor allem das Elektronikset leistet gute Dienste. Damit schließt Ihr Türen und Schalter kurz – allerdings nicht automatisch. Nur wenn Ihr in „Parappa the Rapper"-Manier eine Tastenfolge unter Zeitdruck korrekt wiedergebt, seid Ihr erfolgreich. Eure Gegner sind nicht besonders intelligent – egal ob menschlich oder mechanisch. Wachen laufen erst auf Euch zu, wenn Ihr nah dran steht bzw. wenn Ihr sie einmal getroffen habt. Geht der Nebenmann zu Boden, stört das aber niemanden.

Am Ende jeder der sieben Missionen wartet ein fetter Obermotz auf Euch. Ist dieser erledigt, ruht Ihr Euch in Eurem Appartement aus, betrachtet freigespielte Filmsequenzen, checkt den Waffenbestand oder wechselt die Klamotten. Speichern dürft Ihr jederzeit.

Nach dem Betreten eines Raumes sowie bei besonderen Ereignissen wird eine Filmszene auf Basis der Spielgrafik eingespielt. Dialoge ertönen in professioneller deutscher Sprachausgabe, u.a. wird Eure Kommandantin mit der Synchronstimme von Teri Hatcher alias Lois Lane gesprochen. Auch der schmissige Soundtrack klingt wie einem Agentenfilm entsprungen. *ts*

Obige Belegung bezieht sich auf die Steuerung der 3D-Missionen. Sitzt Ihr in Auto, Hubschrauber oder Speedboat, ist die Kontrolle simpel: Ihr gebt Gas, bremst und schießt.

! Auftrag erfüllt: „Action Man" erreicht nicht die Klasse eines „Metal Gear Solid", bietet aber spaßige Agenten-Unterhaltung und dank Fahr- bzw. Flieg-Missionen sogar mehr Abwechslung als die Konami-Referenz. Optisch gibt's bis auf vereinzelte Clipping-Fehler nichts auszusetzen. Überzeugend auch die verzögerungsfrei reagierende Steuerung sowie das Waffen- und Hilfsmittelangebot. Obwohl die Präsentation für ein 'Film-Spiel' ganz passabel ist, kommt prickelnde Spannung nur selten auf – wegen der überzeichneten Charaktere nehmt Ihr die Weltrettungsmission von Anfang an nicht hundertprozentig ernst. Leider werden erfahrene Abenteurer total unterfordert, nur im letzten Drittel des Spiels machen Euch Schusswechsel und Zwischengegner zu schaffen. Zudem nervt in manchen Situationen die Kameraführung.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 80%

ACTION MAN – MISSION XTREME

HERSTELLER	HASBRO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	78%

RUMBLE – D – AB 12

"MGS" für Einsteiger: Unterhaltsames Agenten-Abenteuer in gelungener Highres-Optik und mit leicht nerviger Kameraführung.



Die Karte lässt sich frei zoomen und drehen

Drückt Ihr zweimal den Sprungknopf, macht Ihr einen Salto.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Team 17

Worms Armageddon


Nach einer gewaltigen Detonation purzeln zwei Würmer den Hügel hinunter. Fallen sie ins Wasser, ertrinken sie.


Die Bazooka wird vom Wind beeinflusst: Beim Feuern müsst Ihr deshalb die Windrichtungsanzeige rechts unten beachten.

Schon im Intro-Film werdet Ihr auf den bevorstehenden schwarzen Humor eingestimmt. Zwei süße Würmchen spielen scheinbar friedlich eine Partie Tischtennis. Nach ein paar Ballwechseln tauscht jedoch ein Wurm die weiße Kugel gegen eine Handgranate aus. Ein letzter ungläubiger Blick und...buummm!



Nach über drei Jahren Bildschirmabstinenz sind die kriegerischen Würmer wieder da und machen sich erneut mit teils skurrilen Waffen systematisch den virtuellen Garaus.
An dem simplen Spielprinzip hat sich nichts geändert: Mit einer Mannschaft aus mehreren rosa Kriechtieren müsst Ihr die anderen Teams erledigen – koste es, was es wolle. Schauplatz dieser Gefechte sind bunte 2D-Landschaften, die mit Abgründen, Minen sowie zahlreichen Hindernissen gepflastert sind. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: Mit den Richtungstasten bewegt Ihr den aktiven Wurm durch die Umgebung, bis Ihr einen strategisch günstigen Punkt erreicht. Dort packt Ihr via Select-Taste Euer Waffenrepertoire aus und feuert mit dem X-Button die gewählte Wumme ab. Je nach Waffenart und Treffergenauigkeit verlieren Eure Widersacher Lebenspunkte. Ist die Anzeige bei Null angelangt, sprengt sich der rosa Kriecher in einem letzten Akt selbst in die Luft. Kleinere Gräben überwindet Ihr durch einen beherzten Sprung, via gedrückter Viereck-Taste oder rechtem Analog-Stick scrollt Ihr das Spielfeld in alle Richtungen. Ein Druck auf die R1-Taste blendet Namen und Gesundheitsstatus der Würmer ein.
Um im rauhen Kriegsalltag eine Chance zu haben, dürfen "Worms"-Neulinge militärische Trainingseinheiten absolvieren. In der Grundausbildung lernt Ihr den Umgang mit den wichtigsten Waffen und Hilfsmitteln. So übt Ihr beispielsweise den treffsicheren Einsatz von Handgranaten, Gewehr und Bazooka oder hangelt Euch via Ninja-Seil über einen gefährlichen Abgrund. Nach erfolgreichem Abschluss winkt neben einer Medaille auch der neuartige Missions-Modus. Hier könnt Ihr als Solo-Spieler unterschiedliche Aufträge wie "Erreiche innerhalb von zwei Minuten die andere Seite und hol Dir eine Spezialwaffenkiste" lösen.


Die Würmer auf der Brücke sind ein leichtes Opfer: Sprengt sie in die Luft, und die Kriecher gehen baden.

In den diversen Multiplayer-Modi tretet Ihr gegen bis zu drei weitere Mitspieler an – und das ohne Multitap, Ihr benötigt nur ein Pad, da in jeder Runde nur ein Team am Zug ist.
Habt Ihr alle Szenarien durchgezockt oder wollt Ihr selber kreativ werden, entwerft Ihr mit dem bedienerfreundlichen Level-Editor kurzerhand eigene Landschaften. *os*

"Worms Armageddon" ist zwar nur eine leicht auffrisierte Fortsetzung des drei Jahre alten Vorgängers, das simple Spielprinzip hat aber bis heute nichts von seiner Faszination verloren. Das liegt vor allem an den putzigen Würmchen, die sich mit den verrücktesten Waffen (explodierende Oma!) gegenseitig in den Tod bomben und das ganze mit witzigen deutschen Ausrufen wie "Verräter!" kommentieren. Der "Worms"-Nachfolger läuft wie das Original im Mehrspieler-Modus zur Höchstform auf: Den letzten Wurm des Kumpels mit einer gezielten Bazooka-Attacke auszuschalten, macht auch Mitgliedern der Tierschutzliga Spaß. Sitzt Ihr dagegen solo vor dem Bildschirm, flaut die anfängliche Begeisterung trotz neuem Missions-Modus und Level-Editor schnell ab. Für alle, die gerne im Rudel zocken, wärmstens zu empfehlen.


OLIVER SCHULTES



Mit den beschrifteten Icons des Level-Editors erstellt Ihr in minutenschnelle neue Schlachtfelder



Im umfangreichen Trainingsmodus erlernt Ihr den Umgang mit den tödlichen Waffen

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: HASBRO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 61%
SOUND: 70%

Unterhaltsames Würmermorden mit unzähligen Leveln und skurrilen Waffen. Der Mehrspieler-Modus sorgt für 'Bombenstimmung'.

AB 6

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 2/96 mit 76% Spielspaß getestet. Umsetzungen sind geplant für N64 und Dreamcast.

Entwickler: Pacific Coast Power & Light, USA

Road Rash 64



Formationsfahren: Die Gegner-"Intelligenz" zeigt eine Vorliebe für kollektive Gleichschaltung.

N64 "Road Rash 64" bleibt dem Spielprinzip der klassischen Motorrad-Rempelei treu: Ihr brettert mit einem zu Beginn leistungsschwachen Ofen über öffentliche Straßen und tretet in illegalen Rennen gegen ein Dutzend andere Rowdies an. Fairness ist dabei ein Fremdwort: Mit Tritten, Schlägen und handlichen Waffen wie Brecheisen und Stahlketten erwehrt Ihr Euch der Konkurrenz ebenso wie feindlich gesinnten Streifenpolizisten. Alles ist erlaubt, Hauptsache Ihr kommt als Erster ins Ziel. Vom gewonnenen Geld rüstet Ihr Eure Maschine auf und tretet einer Gang bei, die Euch danach tatkräftig unterstützt. Erstmals dürft Ihr im Splitscreen mit bis zu vier Freunden ran, neben Standardrennen stehen dabei auch Modi wie "Fußgängerjagd" oder klassisches "Hasch mich" zur Wahl.

"Road Rash 64" wäre leidlich unterhaltsam, wenn da nicht die Technik völlig enttäuschte: Grafisch wird nicht mal der 3DO-Urenkel erreicht, klobige Biker und kaum Randobjekte prägen das Bild bis zum arg nahen Nebel. Der Spielspaß passt sich der müden Optik an, "Road Rash 64" frustriert auf der ganzen Linie. *us*

SPIELSPASS 44%

256 MBIT · RAM-PAK · RUMBLE · AB 6

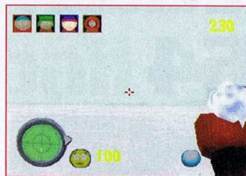
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	41%
SOUND	57%

Schlechte Umsetzung der Rüpelraserei: Die miese Technik enttäuscht noch mehr als der öde Spielablauf. Allein die Multispieler-Modi reizen kurzzeitig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant, der Playstation-Vorgänger "Road Rash 3D" wurde in MAN!AC 7/98 mit 77% Spielspaß getestet.

Entwicklung: Appaloosa Interactive, Ungarn

Southpark



Schneegestöber: Ruckelfreiheit wird mit nahem, dickem Nebel erkauft, der nicht nur die Sicht trübt...

PS Vom Verkaufserfolg der N64-Version angetrieben, 'beglückt' Acclaim nun auch die Sony-Konsole mit dem Ego-Shooter im Comicgewand. In der Rolle der vier präpubertären Helden Stan, Kyle, Kenny und Cartman bekämpft Ihr tapfer fünf Episoden lang Gegnerscharen und Langeweile. Wegen der Präsenz Außerirdischer ist das beschauliche Städtchen "South Park" und sein Umland bevölkert von wildgewordenen Truthähnen, wasserköpfigen Mutanten und aggressivem Spielzeug. Die endlosen Feindeshorden bringt Ihr mit allerlei skurrilen Waffen zur Strecke: So nutzt Ihr Schnee- und Völkerbälle als Wurfgeschosse, ballert mit Kuhwerfer und Scharfschützenhuhn oder werft Giftwolken verströmende Furzpuppen. Wie schon auf dem N64 können weder die abgedrehten Charaktere noch die originalen englischen Sprachsamples über das öde Spielprinzip hinwegtäuschen. Keine Puzzles, nur eine Handvoll verschiedener Gegner und die gnadenlos schlechte Technik von Grafik und Sound verschenken die vielversprechende Lizenz. Fans ersparen sich die Enttäuschung und hoffen auf die zukünftigen "South Park"-Titel. *sf*

SPIELSPASS 31%

RUMBLE · AB 6

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	35%
SOUND	39%

Ego-Shooter ohne Charme des TV-Vorbilds: Selbst "South Park"-Anhänger verzweifeln an dichtem Nebel, krächzendem Sound und gähnender Langeweile.

Andere Versionen
Das N64-Original wurde in MAN!AC 4/99 mit 45% Spielspaß bewertet. Zudem ist eine PC-Version erhältlich.

Entwickler: Looking Glass, USA

Destruction Derby 64





Was lange währt, kommt doch noch raus: Nach einigen Verwirrungen findet "Destruction Derby" dank Looking Glass und THQ schließlich seinen Weg aufs N64. Während das Grundprinzip – Autos schrotten – erhalten blieb, dürfen sich Nintendo-Fans an mehreren Neuerungen gegenüber den beiden Playstation-Vorgängern erfreuen: Um Euch das Rempeln zu erleichtern, gibt es nur noch einen Gesamtschaden am Auto, so dass Ihr trotzdem weiterfahren könnt, wenn ein Teil kaputt ist. Insgesamt stehen mit in den Ligawettbewerben zu erspielenden Fahrzeugen satte 24 Boliden zur Wahl. Mit diesen tretet Ihr in vier Arenen an, bei denen alleine Crashs Punkte bringen, oder Ihr wagt Euch auf acht Rennstrecken: Hier braust Ihr mit elf Kontrahenten über die Piste, der Platz ist dabei egal – Ihr fahrt so lange, bis Euch die Zeit ausgeht oder Euer Auto zusammenbricht. Abgerechnet wird am Ende, Punkte gibt es für das kunstvolle Verschrotten der Gegner (ein "Kill" bringt einen dicken Bonus) und das Erreichen der Checkpoints.
Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig im Splitscreen ran und bekommen zwei Extramodi spendiert: Jagt Euch gegenseitig Flaggen ab (geht nur für zwei Spieler) oder versucht beim "Hasch mich" einer Bombe zu entgehen. *us*

Ob alleine (oben) oder zu viert (unten): Nur wer gnadenlos rempelt, gewinnt.



Eigentlich finde ich die neuen Ideen von "Destruction Derby 64" ganz witzig: Für laufende Karambolagen auf den Rennstrecken ist gesorgt; auch wenn es nicht so toll ist, dass Fahrzeuge in Gegenrichtung unterwegs sind. Das Punktesystem ist leichter nachvollziehbar als bei dem zweiten Playstation-Teil, und mit vier Spielern ist das Gerempel in der Arena immer witzig. Ein dicker Wehrmutstropfen ist die schwache Technik: So erlaubt die arg simple Steuerung (Gas, Bremse, fertig) kaum Feinheiten. Auch die Kurse sind zwar schön anzusehen, dafür ist die Bildrate jedoch zu niedrig, um echtes Fahrgefühl aufkommen zu lassen. Schade drum, denn mit etwas mehr Feinschliff wäre "Destruction Derby 64" deutlich besser und spaßiger geworden.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	53%

128 BIT · RUMBLE · AB 12

Durchschnittliche Neufassung des Autowrack-Klassikers: Teilweise witzige Spielmodi und viele Kurse, aber simpel und technisch mäßig.

Andere Versionen
Für die Playstation ist ein dritter Teil in Arbeit, die beiden Vorgänger sind seit längerem als Platinum-Versionen erhältlich.

Entwickler: Funcom, GB

Championship Motocross





"Championship Motocross" ist nach "Speed Freaks" (Test in MAN!AC 10/99) das zweite aktuelle Rennspiel vom Entwickler Funcom und geht diesmal in Richtung Realismus. Der Namenspatron Ricky Carmichael ist ein in den USA bekanntes Motocross-Wunderkind, dessen Taten Ihr nachahmt: Zu Beginn dürft Ihr Euch auf vier Rennpisten austoben, insgesamt ein Dutzend schaltet Ihr durch Erfolge frei. Neben traditionellen Freiluftkursen mit gewaltigen Sprüngen in mehreren Klimazonen wagt Ihr Euch außerdem in "Supercross"-Rennen, die nur in Hallen stattfinden. Etwas weniger akrobatisch geht es bei auf Enduro-Strecken zu, hier liegt der Schwerpunkt auf Geschwindigkeit. In jeder von drei Leistungsklassen stehen drei Motorräder mit verschiedenen Leistungswerten zur Wahl, außerdem dürft Ihr bei Reifen und anderen technischen Einstellungen mitreden. Danach geht es gegen acht Konkurrenten in Meisterschaft oder Einzelevent. Entscheidend ist nur die Platzierung, kleine Stunts dienen ausschließlich Showzwecken wie auch die Messung des höchsten und weitesten Sprungs. Alternativ macht Ihr Euch im freien Training mit dem Kurs vertraut oder dreht auf Zeit einige Runden. Geht Ihr zu zweit im Splitscreen an den Start, verkümmeln sich die CPU-Fahrer freiwillig.

Die Halle (oben) ist vollgepackt, während dem einsamen Duell unten keine Seele zuschauen will.



"Championship Motocross" ist eines der Spiele, die Ihr zunächst probespielen müsst, um die Qualitäten zu erkennen: Bis Ihr die Feinheiten raushabt, schleudert Ihr nur unkontrolliert auf dem letzten Platz herum. Dabei erlaubt die Steuerung des Bikes eine saubere Linienwahl und verlangt aktives Mitgehen bei den Sprüngen, sonst verliert Ihr immer wertvolle Geschwindigkeit. Trotzdem bleiben durch den hohen Schwierigkeitsgrad einiger Pisten und die gelegentlich unfaire Kollisionsabfrage Frusterlebnisse nicht aus. Die zwölf Kurse gefallen mit variantenreicher Gestaltung, dafür schwankt die Optik zwischen gut und böse: Während das Geschwindigkeitsgefühl keine Wünsche offen lässt, stören das klobige Fahrerdesign und grobe Texturen.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	65%
SOUND	59%

AB 6

Sauberes Motocross-Rennen mit abwechslungsreichen Strecken und guter Steuerung, aber nur durchwachsener Optik.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Um die Kugel zu retten, dürft Ihr via Pad von allen Seiten am hochauflösenden Tisch rütteln.

Worms Pinball

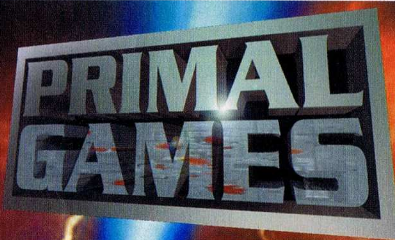
PS Wurmkur für die Playstation: Team 17 feiert das Comeback der rosa Ringelhelden nicht nur mit der Mehrspielergaudi "Worms Armageddon", sondern schiebt gleich noch einen "Worms"-Flipper hinterher. In hochauflösender Grafik bekommt Ihr einen Tisch zu Gesicht, bei dem sich thematisch alles um die schwerbewaffneten Humusfresser dreht. Mit vier Schlägern balanciert Ihr die glänzende Stahlkugel, schießt sie auf Rampen, versenkt sie in Fallen oder ballert gegen die Bumper. Habt Ihr durch eine geschickte Trefferfolge den Multiball-Modus freigeschaltet, dürft Ihr mit drei Kugeln gleichzeitig Punkte sammeln. Während Ihr Euch bemüht, den Ball im Spiel zu halten, laufen über das LE-Display am oberen Bildrand (dessen Transparenz Ihr justieren dürft) putzige Animationen mit den rabiaten Regenwürmern. Bei einer bestimmten Trefferkombination dürft Ihr Euch außerdem mit einem Hütchenspiel Millionen-Boni verdienen. Kenner erfreuen sich an den originalen "Worms"-Samples wie "Watch this" oder "Oh Dear".

Auf ein reichhaltiges Optionsmenü à la "Big Race USA" müsst Ihr bei "Worms Pinball" zwar verzichten, dafür bekommt Ihr einen zweiten Tisch fürs Geld. In "World Rally Fever" schlenzt Ihr die Kugel mit drei Schlägern über ein Spielfeld, das sich dem Rennsport widmet. Akustisch untermalt wird die PS-starke Punktejagd von einem rockigen Soundtrack und englischer Sprache. *sf*

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



! Wer sich STEPHAN FREUNDORFER schon mit den Referenzflippern aus dem Hause Empire vergnügt hat, wird auch bei "Worms Pinball" seinen Spaß haben. Team 17 liefert eine durchweg saubere Simulation des Kneipensports ab. Kugel- und Schlägerphysik sind realistisch, die Optik fehlerfrei und das Design gelungen. Trotzdem motiviert "Big Race USA" mit nur einem Tisch wegen seinem durchdachteren Aufbau und den vielfältigeren Modi länger. Leider müsst Ihr auch auf Goodies wie ein Service-Menü verzichten.



Auch der zweite Tisch auf der CD ist von einem Team-17-Titel



inspiriert. Das 1996 erschienene Rennspiel "World Rally Fever" schaffte es allerdings nicht auf Konsole, sondern war den PC-Nutzern vorbehalten.

Pocket News:



KONAMI MOBIL: Nach dem „Beatmania"-Handheld (MAN!AC 11/99) kündigt Konami in Japan weitere LCD-Spiele an. Die Bemani-Kollegen „Dance Dance Revolution" und „Pop'n Music" (rechts, 50 Mark) sind Umsetzungen der gleichnamigen Spielautomaten, in „Muscle Ranking" (links, 50 Mark) trainiert Ihr einen Tamagotchi-ähnlichen Sportler in Disziplinen wie Klettern und Sprinten für Duelle gegen die Kumpels. Versionen für Playstation und Game Boy Color erscheinen im Dezember in Japan.

SNK-ABENTEUER: Nach massig Action- und Puzzlespielen für Neo Geo Pocket kommen nun auch Rollen- und Strategiespieler mit SNKs Farbhandheld auf ihre Kosten. Noch in diesem Jahr erscheint das Echtzeitstrategiespiel „Faselei!" von Sacnoth (rechts), in dem Ihr Mechs mit Rollenspieleigenschaften in die Schlacht führt. Wer mit seinem Mech lieber Rollenspielwelten erkundet, besorgt sich „Biomotor Uniton". Ein Europa-Release ist zur Zeit nicht geplant.



Ulkiges Zubehör: Oben seht Ihr die Spinne „Wonderborg", unten den Scratch-Teller für „Beatmania".



Schwan sucht Verbindung

Japan im Wonderswan-Fieber: Mit der Top-Platzierung von „Super Robot Wars Compact" in den japanischen Spiele-Charts hat sich Bandais LCD-Winzling zum ernsthaften Game-Boy-Konkurrenten gemausert.



Link ist in: Mit einem Zusatzmodul verbindet Ihr Euren Wonderswan mit dem Digimon.

Zubehör-Liebhaber mit Sinn für das Außergewöhnliche finden im Wonderswan die ultimative Link-Konsole. Während der aufsteckbare Scratch-Teller für Konamis „Beatmania" noch im Bereich normaler Videospielverrücktheiten liegt, bringt Bandais „Digimon vs Wonderswan" selbst Zubehör-Kenner ins Staunen: Im Tamagotchi-Verwandten „Digimon" (MAN!AC 3/98) züchtet Ihr auf Eurem Handheld grimmige Kampfmonster, die Ihr per Link gegeneinander antreten lasst. Auf dem Wonderswan züchtet Ihr gleichzeitig fünf Monster, die sich entweder per Wonderswan-Link oder via Zusatzmodul gegen ein Original-Digimon schlagen! Wer im Handheld mehr sieht als ein Spielzeug, den erwarten im nächsten Jahr gleich drei neue Kuriositäten. Mit der digitalen Kamera „Wonder Mexia" von Tomy verwandelt Ihr Euren Handheld in ein Fotostudio, die fertigen Schnappschüsse verschickt Ihr per Wondergate und Internet: Der Handy-Adapter mit WWW-Browser (HTML3.2, GIF-Bilder-Unterstützung) und Email-Funktion verfügt über eine Datenübertragungsrate von 9.600 bps. Da der Wonderswan keine Tastatur besitzt, ist die Eingabe von eigenen Texten etwas kompliziert: Per Klick aktiviert Ihr eine virtuelle Tastatur, die Ihr per Steuerkreuz und Feuerknopf bedient. Für die Kommunikation auf kurze Entfernung nützt Ihr die Infrarotschnittstelle Wonderwave: Die erste Anwendung wird die Roboterspinne Wonderborg sein, die im Augenblick noch durchs Bandai-Entwicklungslabor krabbelt und auf der „Tokyo Game Show" kurz zu sehen war: Das putzige Elektroniktier flitzt wie ein Hamster durch Eure Wohnung, eingebaute Sensoren verhindern den Crash mit Hindernissen. Per Infrarotlink versorgt Ihr Euren Schützling mit Streicheleinheiten und Nahrung, Liebesbekundungen und Schelte prangen auf dem LC-Display. Obendrein verspricht Bandai Linkspiele sowohl für die Playstation sowie für den Nachfolger: Rollenspielhelden und Spielstände empfängt die Sony-Konsole mit der Schnittstelle einer eingesteckten Pocketstation. *oe*



Wonderswan im Internet: Per „Wondergate"-Modul verschickt Ihr Emails mit 9.600 bps.



SYSTEM	Wonderswan
HERSTELLER	Coconuts
PREIS	60 Mark



Let's go Fishing!

Mit Coconuts Rutensimulation startet Ihr eine Karriere als Angler: An vier Tümpeln werft Ihr Eure Köder aus, besonders leckere Brocken werden mit nützliche Extras wie Radar und Anglerkorb belohnt. Aus der Seitenperspektive kurbelt Ihr Euren Köder in Fischhöhe und fangt ihn mit Lockmanövern. Einen Turniermodus gibt es leider nicht, dafür ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch: Für Profis.



SYSTEM	Wonderswan
HERSTELLER	Banpresto
PREIS	60 Mark



Super Robot Wars Compact

Mech-Kult für die Hosentasche: Banprestos erfolgreiche Strategieroboter bekriegen sich endlich auf dem Wonderswan. Zu Wasser, Land und im All säubert Ihr mit Eurer Kampftruppe Städte und Asteroidengürtel von feindlichen Truppen. Die taktischen Gefechte lassen Euch jede Haltestelle vergessen, die japanischen Menüs sind schnell gelernt.



SYSTEM	Wonderswan
HERSTELLER	Bandai
PREIS	50 Mark



Gun Pey

Das letzte Spiel des Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi: Ordnet wild zusammengewürfelte Striche zu ganzheitlichen Linien und kassiert für Verzweigungen und Parallelstrecken massig Combo-Punkte. Die Regeln sind simpel, die Spiellogik dafür um so komplexer: Schon bei der ersten Runde packt Euch das "Gun Pey"-Fieber! Fünf Spielmodi sowie Link-Option motivieren.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT!

TOTAL AUSGEFLIPPT: SO SPART IHR 39,95 DM

IM HANDEL
29,95
UvP



empfohlen in MAN!AC 6/99

1 MB Speicherplatz (linear)
4 x größer als Standard-Card
498 Speicherplätze

MAN!AC Abo + N64 Memory Card für 60,80 Mark

Hast Du ein Nintendo 64, bekommst Du statt dessen diese 1 MB Memory Card.



IM HANDEL
29,95
UvP

MAN!AC Abo + PS Memory Card für 60,80 Mark

Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir kostenlos eine Memory Card für Deine Playstation zu.

ABO-HOTLINE
089/85709145

Fax: 089/85709131

e-mail:
maniac@pan-adress.de

Den Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

KLAR! WILL ICH EINE PRAKTISCHE MEMORY-CARD IM WERT VON **29,95** MARK BEKOMMEN! SOBALD DER VON MIR GEWORBENE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:

☐ PLAYSTATION

☐ NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK) UND DAMIT 10 MARK SPAREN. DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

ABO 12/99

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG ☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Fades Finale

Wie gut Euer Magazin ist, brauche ich ja nicht zum millionsten Male wiederholen – sonst würde ich es ja nicht lesen, gell. In meinen ganzen Jahren als Video- und Computerspielefan (angefangen mit einem Amiga 500, schnief) habe ich bisher alles nur mit einem Lächeln (oder anderen Grimassen) kommentiert. Nur mittlerweile muss ich meinem angestauten Ärger über eine bestimmte Sache mal Luft machen! Es ist ein Trend, der sich auch schon über einige Jahre hinzieht.
Ich rede von Outros bzw. Endszenen! Ich habe ja schon einige verdammt gute Outros zu Gesicht bekommen – z.B. "Lionheart" (Wer erinnert sich noch?) oder "Final Fantasy 7"! Doch es gibt genug, um nicht zu sagen zu viele Spiele, bei denen einfach auf eine entsprechende 'Belohnung' verzichtet wird. Ich empfinde das als Frechheit. Man zockt sich tagelang die Finger wund und erwartet, dass das Ende der Geschichte passend verpackt präsentiert wird... und dann kommt nichts oder nur sehr wenig. Gut, solche schlechten Scherze wie seinerzeit bei "Jurassic Park" auf dem SNES ("Congratulations, you have escaped Jurassic Park!" auf einem schwarzen Bildschirm) sind uns ja größtenteils erspart geblieben. Aber es gibt auch andere Negativbeispiele: "Wild 9". Eigentlich ein schönes Spiel, aber ein dreisekündiges Filmchen am Ende des Spiels sollte wirklich nicht alles sein. Oder ein aktuelles Beispiel: "Soul Reaver". Meiner Meinung nach eines der besten PSX-Spiele der letzten Zeit mit grandioser Optik und Atmosphäre. Die Geschichte wird mit einem klasse Intro eingeleitet und das Spiel hindurch toll präsentiert weitererzählt. Das Ende allerdings ist mehr als enttäuschend. Gerade mal ein kurzer Monolog von Möbius und der Satz "Fortsetzung folgt". Ok, es ist schon gut zu wissen, dass es wohl einen (hoffentlich ebenso guten, wenn nicht gar besseren) Nachfolger geben wird, aber doch nicht so. Zwar sind die nachfolgenden Artworks allesamt sehr schön, entschädigen aber ebenfalls nicht dafür. Gut, man könnte jetzt sagen: "Hauptsache, das Spiel hat Spaß gemacht und man hatte Freude beim durchzocken." Den Spaß und die Freude hatte ich beim Spielen, keine Frage. Man erwartet allerdings bei solchen Titeln einen gewissen 'Ausklang', der hier nicht geboten wurde. Das Ganze kommt einem wie ein spannender Krimi vor, bei dem man sich die ganze Zeit fragt, wer wohl der Mörder ist. Am Schluss wird dann allerdings nur noch gesagt: "Der Fall ist geklärt" und der Film ist aus.

Pascal, Krefeld

Zoll-Zinober

Ich habe mir letztens "Shadow Man" in den USA bestellt und bekam die Kreditkartenrechnung sowie eine Rechnung vom Zoll. Ich habe schon sowas gehört, aber wollte es einfach mal ausprobieren. Wurde halt durch den Zoll ganz schön teuer. Kann man denn Zoll irgendwie umgehen? Ich war nämlich kürzlich in den Staaten und habe mir einen Dreamcast gekauft. Dort durfte ich bis ungefähr 300 Mark Waren mitnehmen ohne Zoll zu bezahlen.

Jeff Schramm

Wer von Deutschland aus in den USA bestellt, muss in der Regel Zoll und Einfuhrumsatzsteuer zahlen – zusammen knapp 20% des Warenwertes inklusiv Portokosten. Allerdings passiert es schon mal, dass (insbesondere kleine) Sendungen durch das Raster fallen. Nicht zuletzt hängt es davon ab, was der Versender in den USA in die Zollerklärung schreibt. Kennzeichnet er die Sendung z.B. als Geschenk und legt keine Rechnung bei, hat der Zoll wenig Handhabe.

Boh, ey, ich bin cool

Hier mal meine Meinung zum Konsolenmarkt und den Zukunftsaussichten der aktuellen Konsolen. Ich behaupte: Die Konsole, deren Spiele sich am leichtesten für die Massen kopieren lassen, verkauft sich am besten. Warum? Warum denkt ihr, ist die Playstation die bisher meistverkaufte Konsole nach dem Game Boy? Warum waren Mega Drive und Super Nintendo nicht so erfolgreich? Playstation-Erfolg nur aufgrund eines tollen Sony Marketings? F...! Das aggressive Sony-Marketing mag schon seinen Anteil am Erfolg der Playstation haben, aber ich sehe den richtigen Grund eher in der Tatsache, dass auf einmal CD-Brenner zu erschwinglichen Preisen verfügbar waren. Warum kaufen die Leute heute noch veraltete Playstationsn anstatt auf eine Konsole zu warten, die viel bessere Zukunftsaussichten besitzt? Ganz einfach: Weil für die Playstation ein Sortiment von ca. 500 eingedeutschten Titeln und noch mal so vielen Japan-Spielen für jedermann kopierbar sind. Computer und jetzt auch Konsolen sind nun mal aufgrund der Kopierbarkeit der Software zu dem avanciert, was sie heute sind. Dass ausschließliches Raubkopieren auch Ursache für den Tod eines Systems ist, will ich hiermit nicht bestreiten, aber solange es genug Menschen gibt, die ab und zu oder sogar immer Originale kaufen, werden die Hardware-Verkäufe des Systems weiter angekurbelt, denn: Bei stetigem, kopierbarem Softwarenachschub für ein System wird es sich solange verkaufen wie das nächstmoderne System keine kopierbare Software hat.
Dass Sony jetzt erst Spiele mit Kopierschutz versieht und nicht schon früher versucht hat, Raubkopien zu bekämpfen, zeigt doch nur, dass Sony die bisher installierte Basis an Playstation-Besitzern für groß genug erachtet und es jetzt nicht mehr nötig hält, die Spiele kopierbar zu belassen, um neue Hardware-Käufer zu angeln.
Ansonsten: N64 habe ich erst gekauft, nachdem Doctor 64 verfügbar war. So werde ich es auch mit PS 2, Dolphin und Dreamcast halten. Sobald sich die Spiele kopieren lassen, schaffe ich die Konsolen an, vorher nicht! Ganz ehrlich: Insgeheim stimmt ihr mir doch zu?

anonym

Ganz ehrlich: Offiziell und insgeheim nein! Mit Deinen Analysen zum Erfolg der Playstation hast Du nicht ganz unrecht – in Deutschland hat die Schulhof-Kopiererei die Verkaufszahlen der Konsole positiv beeinflusst. Dies trifft allerdings auf die USA und Japan nicht zu, die mit Raubkopien glücklicherweise weit weniger am Hut haben als die Deutschen. Dies dürfte auch ein Grund sein, warum Sony solange gebraucht hat, um einen Kopierschutz zu entwickeln – Deutschland ist videospieltechnisch nicht gerade der Nabel der Welt.
Dein persönliches Verhalten bezüglich Originalspielen finde ich dagegen traurig und dumm. Mal abgesehen davon, dass der wahre Spielefan einen gewissen Besitzerstolz bei Originalen verspürt, befriedigst Du Deine Sammelleidenschaft auf Kosten derjenigen, die für gute Leistung auch bezahlen. Die Konsequenz aus Deinem Verhalten hast Du selbst gezogen: Werden keine Spiele mehr gekauft, stirbt das System. Oder auf Deutschland bezogen: Je weniger Deutsche Spiele kaufen, desto schlechter werden die deutschen Versionen bzw. um so weniger Titel kommen hier auf den Markt. Genauso wenig wie Hooligans dem Fußball dienen, nützt Deine Gesinnung den hiesigen Spiele-Fans.

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Während Stephan in seinem Playstation-2-Artikel den Yen-Preis der Sony-Neuheit richtig umgerechnet hat (ca. 720 Mark), haben wir die PS2 im Editorial etwas zu günstig angepriesen (600 Mark). 10.000 Yen entsprechen zur Zeit etwa 180 Mark – vor nicht allzu langer Zeit durften wir noch mit 140 umrechnen. Langsam wird Shopping in Japan, USA und England unbezahlbar...
UPDATE: Escort-Fahrer Thomas hat zwei Fahrzeuge der Bayrischen Motorenwerke durcheinander gebracht. In dem Preview zu "Gran Turismo 2" freute er sich in einer Bildunterschrift über den angeblichen 5er BMW, dabei war's nach Meinung der restlichen Redaktion nur ein 3er.

Business as usual, Teil 3

Zunächst einmal ein Servus an das ganze MAN!AC-Team; im Prinzip stimme ich mit den Aussagen von Stefan und Thorsten in der MAN!AC 10/99 vollkommen überein, doch wird hierbei zuwenig auf die Sicht der Entwickler eingegangen. Sind wir doch mal ehrlich, die Zeit – so schön sie auch war – in der ein talentierter Schüler in der Garage einen Megahit codete, ist längst vorbei. Die einstige Sparten- und Freakszene der Videospiele ist heute ein Multimillionen-Dollar-Wirtschaftszweig (Sony erwirtschaftete im letzten Geschäftsjahr über 40% seiner Gesamteinnahmen in diesem Sektor). Laut einer Meldung von FGN Online wird Square umgerechnet 40 Millionen US-Dollar in die Entwicklung eines "Final Fantasy"-Spiels für die Playstation 2 investieren – wer bei solchen Beträgen noch an ein nicht gewinnorientiertes Geschäft denkt, ist naiv. Videospiele entwickeln sich – analog zur Musikszene – immer mehr von der 'Kunst' zum Mainstreamproporz. Das hat diverse Gründe:

1. Ein immer größerer Markt muss schnell befriedigt werden, sodass vielfach keine Zeit bleibt für langwierige Entwicklungsphasen und Workgroups, neues Spieldesign und -ideen betreffend. Hier wäre ein Vergleich aus der Musikbranche zu bemühen: Knapp 50% der 'neuen' Lieder in den Charts sind Remixes, Coverversionen oder auf klassischer Musik aufgebaute Rhythmen. Ich möchte den heutigen Interpreten keine Dummheit zusprechen; ich glaube einfach, dass man es sich in einer so schnelllebigen Zeit wie heute ohne gewisse finanzielle Rücklagen einfach nicht leisten kann, kreativ zu sein.
2. Ein börsennotiertes Unternehmen hat schon oftmals gerade wegen dieser Notation Angst vor dem Risiko eines unpopulären und damit verlustbringenden Spiels, da dies in einem Vertrauensrückgang seitens der Aktionäre münden würde. Siehe Sega, dessen Engagement von den Aktionären nicht honoriert wird und deren Aktien von der 'Japan Rating & Investment Information Gesellschaft' von A- auf BBB- abgestuft wurden, was dem schlechtest möglichen Kurs für 'wirtschaftlich kompetente Unternehmen' entspricht.
3. Weihnachten ist im Geschäftsjahr der meisten Firmen (Nintendo einmal ausgenommen – die kümmern sich um Termine generell sehr wenig) so etwas wie der Climax der geschäftlichen Erwartungen oder, um es religiös zu interpretieren: die Menschwerdung der monetären Offenbarung.

Die ganze Spielepalette ist nur auf dieses eine Ereignis ausgerichtet; man kann es sich einfach nicht leisten, mit einem vielleicht exzelenten Spiel leer auszugehen, weil es die Testversionen nicht rechtzeitig in die Redaktionen diverser Rating-Magazine geschafft haben.
Das ist es nur schön und billig, wenn man sich auf einen bereits etablierten Namen verlassen kann und mit ein paar spielerischen Quantensprüngen Werbung macht. Zum Beispiel: "Tomb Raider 38 – jetzt mit neuem Feature: die Titten wackeln unabhängig voneinander".
Aus diesen Gründen wird es für die Innovativen immer schwerer, doch wer auf fein abgestimmte Meisterwerke – abseits von Nintendos Mastermind – steht, muss halt etwas tiefer in die Importtasche greifen: Kyojin no Doshin und Konsorten sind auf dem Weg.
Man muss den Entwicklern halt mit einer gezielten Wertungs- und Einkaufspolitik zeigen, welchen Weg sie zu gehen haben – und dieser ist momentan der in Richtung 'Sequelhausen'. Doch können wir uns vielleicht mit der zunehmenden Umstrukturierung und Ausgliederung der Entwickler-Departments auf eine innovativere Zukunft freuen – die Programmierung wird für den einzelnen Entwickler nicht mehr so riskant, da er z.B. nur noch für die Story oder das Charakter-Design verantwortlich ist.

argor@netway.at (Argor)

Vade Retro

Mit Eurem "Back to the roots"-Artikel habt Ihr meine Videospielerseele in einen so angenehm ausgeglichenen Zustand versetzt wie schon 20 Jahre nicht mehr. Mit meinen 30 Lenzen ergötze ich mich auf der Playstation zwar auch an Lara, Solid Snake und der FIFA-Elf, aber die Oldie-Kollektion von Atari liegt genauso oft im CD-Schacht. Hoffentlich schwenkt die Spieleindustrie auf die Oldie-Welle verstärkt ein; es gibt noch mehr Juwelen der Urzeit, die wiederbelebt werden sollten. Euer Artikel ist längst fällig gewesen und die Auflistung der Compilations eine wichtige Hilfe bei Kaufentscheidungen.
Ich habe mir für rund 400 Mark extra eine gebrauchte PC-Engine mit CD-Laufwerk gekauft, nur um "Galaga 88", "Gunhead" und "Tiger Heli" spielen zu können. Schmerzlich vermisse ich immer noch "Lady Bug", ein "Pac-Man"-Ableger mit viel Taktikwitz.
Insgesamt ist der Spielwitz der alten Generation unübertroffen. Ich bin fest davon überzeugt, dass sich viele ältere Videospieler (zumindest bei Playstation) Oldie-CDs kaufen würden, um alte Rekorde noch mal zu toppen – ohne stundenlanges Geplänkel.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts) / *Freie Mitarbeiter:* Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tomb Raider 4" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0-82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft).
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner,
Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei,
A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Inserenten

SECOND HAND



Nach der Kleinanzeigenflut des letzten Monats herrscht gerade vorweihnachtliche Ruhe, jedenfalls trudelten nur wenige Angebote hier ein. Denkt bitte daran, dass diese Seiten rund einen Monat vor der MANIAC-Veröffentlichung abgeschlossen werden: Wer also eine Woche vor dem Erscheinungstermin noch eine Anzeige schickt, ist garantiert zu spät für diese Ausgabe dran. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **NES mit passendem Metal Gear** (nicht jp), Super Nintendo mit alten Final Fantasy-Titeln sowie US-Final Fantasy Tactics für Playstation. Schreibt an: Gunnar Schaan, Gartenfeldstraße 12, 54306 Kordel. Tel. 06505/445

Suche **Nintendo64 us/jp (NTSC)-Spiele:** Zelda, F-Zero X, Mario Party, Command & Conquer, Mario Golf, Smash Brothers, Star Wars Racer, Shadow Man, South Park, Forsaken, NBA Jam99 und andere Angebote faxen. Tel./Fax. 04932/1236

SEGA

Suche Original **japanische Saturn-Spiele** + Konsole. Zahle sehr gut! Schickt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe: Magic Knight Rayearth, Mystaria2, Dragon Force2, Lunar Silver Star Story1+2, Shining Wisdom, Beyond Oasis, Gun-Shooter. Super Nintendo: Final Fantasy3-6, Tales of Phantasia, Phantasy Star4. Tel. 0331/972817

Suche **Dreamcast mit Pad** und dem Spiel House of the Dead2. Bin bereit, für gut erhaltene Konsole und Spiel mit Lightgun einen guten Preis zu zahlen. Tel. 08656/1448

PLAYSTATION

Suche dringend **K1 Championship98** (auch us und jp-Versionen) für Playstation, zahle gut. Tel. 09735/820102

! Suche für Playstation folgende Titel: X-Com, Suikoden1+2, **X-Men: Children of the Atom**, Krazy Ivan, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle. Habt Ihr welche, ruft mich an, zahle gut. Tel. 05223/48966 (Florian)

Suche für Playstation oder Super Nintendo **Ogre Battle (us)**, zahle gut. Tel. 0173/4424656

Discworld1 dringend, zahle bis zu 50 DM. Björn Horenburg, Angerstr. 11, 30851 Langenhagen

Tausche aktuelle Playstation-PAL-Spiele. Habe und suche nur neue Spiele!. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

Spiele für **PC-Engine / Turbo Duo** gesucht! Suche Neo Geo Modul-Konsole RGB + Boards + Spiele! Suche Rampage für PC-Engine, Super Air Zonk, Cotton! Einfach mal anrufen unter Tel. 07161/934735 (ab 18 Uhr, sonst AB)

Tausche, verkaufe, kaufe! **Neo Geo** Module und CD! Suche für Modul: Metal Slug1+2+X u.a. Für CD: Crossed Swords2 usw. Außerdem günstig komplette Sammlungen! Alles anbieten! Tel. 0170/8122485 (Jens)

Suche **Neo Geo** Modul und CD-Spielesammlungen. Kaufe auch einzelne Neo Geo-Konsolen und CD-Geräte mit Spielen an. Kaufe, tausche, verkaufe ca. 35 Neo Geo Module, für PC-Engine 45 HuCards auf Anfrage. Tel. 08431/41991 o. 0170/3691231

Suche Spiele + Zubehör für **Neo Geo Pocket Color**. Suche für Dreamcast gut erhaltenes Get Bass mit Angel jp oder us, Anzeige gilt länger! Tel. 05221/981655, eMail: Julian_s@gmx.de

Suche **Creativision-Konsole** mit Spielen sowie Sammlungen von Modulen zu Oldie-Konsolen (Coleco, Intellivision, NES etc.) Tel: 0821/2639251 (abends)

SONSTIGES

Pokémon-Fanclub sucht noch Mitglieder! Wir bieten Euch ein starkes Fanzine und eine Menge Fun, außerdem helfen wir bei Pokémon-Problemen. Kein Mitgliedbeitrag, Infos bitte über Rückporto bei: Gabi Weiß, Karl-Hofbauer-Str. 16, 92665 Altenstadt

! "X-Men: Children of the Atom" war 1995 der erste "Street Fighter"-Verschnitt von Capcom mit den bekannten Marvel-Mutanten, die sich später u.a. in "X-Men vs. Street Fighter" und dem aktuellen "Marvel vs. Capcom" mit Ryu, Ken & Co. im direkten Duell prügelten. Kurioses Detail am Rande: Die Playstation-"X-Men" erscheinen erst rund zwei Jahre nach der (besseren) Saturn-Fassung.



VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64-Spiele: Turok2 (uncut) 65 DM, F-Zero X 50 DM, 1080° 50 DM, Wave Race 35 DM, Mario64 30 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, komplett VB 260 DM. Alle Spiele wie neu inkl. Verpackungen + Spielanleitung. Tel. 06402/9791 (Sascha)

Nintendo64 mit 2 Controllern, Original Nintendo Expansion Pak, Rumble Pak mit 1 MB Memory, Super Mario64, Bust-a-Move2 sowie Zelda64, alles in Top-Zustand VB 250 DM. Tel. 040/7380411 (Gregor)

Für **Super Nintendo**: Lufia2, Brainlord, Prügelspiel, Terranigma, Mystic Quest, Zelda, Castlevania, Probotector, Axelay, Illusion of Gaia, Starwing. Für Playstation: Front Mission2, Contra, Colony Wars, Panzer General. Tel. 030/76703642

Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Pads + 3 Spielen (Kobe Bryant Courtside, Super Mary64, XG2), alles Top-Zustand für 250 DM. Tel. 07940/8220 (Niko, ab 16 Uhr)

Nintendo64 mit 5 hochwertigen Spielen und jeder Menge Zubehör für 500 DM (es lohnt sich!). Tel. 07547/2381

Nintendo64, 1 Controller (neu), 4 MB Expansion Pak, 2 Memory Cards, 2 Rumble Paks, SVHS-Kabel, GT-RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut engl. PAL), Castlevania, Hexen, Shooter, 499 DM inkl. Porto/NN. Tel. 0340/8825696 (Karsten Mäke)

Super Nintendo + 1 Pad + Yoshi's Island, Donkey Kong Country1, Lufia, Shadowrun, Mystical Ninja1, Earthworm Jim, alles in Top-Zustand komplett für 350 DM (aber auch einzeln). Tel. 030/7514797 (Sebastian)

Nintendo64: Banjo-Kazooie + Spieleberater, Mission Impossible je 60 DM, Turok, Turok2 (beide engl.) je 50 DM, Body Harvest 40 DM, Blast Corps 30 DM. Tel./Fax. 06831/79234 (Frank)

Nintendo64 (us) mit Zubehör + Spiele gegen Gebot, Nintendo64 us + PAL-Spiele ab 40 DM, Super Nintendo-Spiele ab 20 DM (viele Sammlerstücke), NES-Spiele ab 15 DM. Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

Nintendo64 + 2 Joypads + Controller Pak + Super Mario64 + Super Mario kart + Wipeout64 + Castlevania + Zelda + F-Zero X (alles originalverpackt) für schlappe 430 DM. Tel. 07362/4217 (Markus)

Star Wars Rogue Squadron 60 DM, Episode 1 Racer 80 DM, Wipeout64 50 DM, F1 World Grand Prix 50 DM, Super Mario64 30 DM. Tel. 03672/350256 o. 0173/931852

SEGA

Dreamcast mit Controller, Memory Card, RGB, Spannungswandler und 5 Spielen, alles jp, für 650 DM. Tel. 036074/31456 (Stefan)

Verkaufe **Master System mit 24 Spielen**, u.a. Alex Kidd, Bubble Bobble, Choplifter, Dschungelbuch, Phantasy Star, Shanghai, Shinobi, Wonderboy3, Fantasy Zone VB 380 DM. Tel. 07472/1339

Vay (us), Lunar (us), Shining Force1+2 (PAL), Vermillion (PAL), Advanced Military Commander (jap) usw, alles komplett. Für Saturn: Langrisser3 (Hologrammcover!). Tel. 0921/852364

Saturn: Mystery Mansion, Tomb Raider1, Discworld1 + Lösungsbuch je 30 DM, Mega Drive: Captain Planet, Tale Spin, Jurassic Park, Wrestlemania, Spider-Man, Pink goes to Hollywood, Sonic je 15 DM. Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Saturn + 32 Spiele (Sega Rally, Command & Conquer, World Wide Soccer97, Theme Park, X-Men, Wipeout usw.) für 450 DM. Tel. 09922/6756

Bitte kauft mir mein Sega-Zeugs ab. www.spiele-insel.de

Saturn: Shining the Holy Ark, Dark Savior, Story of Thor2, Virtua Fighter2, Sega Rally, Manx TT, Nascar98, Discworld1+2, Darius Gaiden, Darius2, Parodius, Prügelspiel. Schon ab 10 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Mega Drive: Shinobi, Thunderforce2-4, Gunstar Heroes, Warlock, Probotector, Rocket Knight, Sparkster, Phelios, Truxton, Swiv, Bomberman, Castle/World of Illusion ab 10 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Mega Drive: Shining Force1+2, Phantasy Star2-4, Shining in the Darkness, Soleil, Landstalker, Dune2, Mega lo Mania, Sword of Vermillion, Story of Thor... ab 20 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Dreamcast mit Spannungswandler, RGB-Kabel, VMS-Memory, 2 Pads, Sonic Adventure, House of the Dead2, Monaco Grand Prix, Virtua Fighter3, alles erst 2 Monate alt, VB 690 DM. Tel. 02131/102083

Dreamcast + Pad + Gun + Puru Puru Pack + VMS + RGB-Kabel + Spannungswandler + House of the Dead2 + Sega Rally2 + Blue Stinger + Soul Calibur in sehr gutem Zustand für VB 900 DM (nur zusammen). Tel. 0711/244014 (15-20 Uhr)

Verkaufe für **Saturn**: Panzer Dragoon Saga, Albert Odyssey, Magic Knight Rayearth, Shining Force3, Dragon Force, Shining the Holy Ark, Winter Heat, Bomberman, Burning Rangers, Parodius je 100 DM. Ayhan Turan, Stresowstr. 10, 13597 Berlin

PLAYSTATION

Verkaufe umgebaute **Playstation** + NTSC-Spiele + Rumblepak + 2 Joypads + 2 Memory Cards. Tel. 0761/276717

Verkaufe Parasite Eve mit Spieleberater für 60 DM und Spyro the Dragon für 30 DM. Tel. 07364/6594

Verkaufe **Playstation Memory-Card-Hüllen** in den Farben rot, grün und blau zu je 2,50 DM. Bitte mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag schreiben an:
Martin Illgen, Sonnenhang 44, 53809 Ruppichteroth

Verkaufe Tomb Raider3, Silent Hill, Wild Arms zu Spitzenpreisen (20-40 DM, alle PAL), Fifa99 für 50 DM. Andere Spiele auf Anfrage, alles in gutem Zustand.
Tel. 06409/3275 (Ilja B.)

Playstation + 3 Memory Cards + Adapter + 14 Spiele (Metal Gear Solid, Diablo, Bushido Blade, Suikoden, Gran Turismo etc.) + viele Demos + Magazine + Lösungen + original jap., Hintbook zu Final Fantasy7 von Square, alles für 699 DM. Tel. 03735/340026

Final Fantasy7, WWF Warzone, Medievil, GTA, GTA London, Crash Bandicoot1+3, Tomb Raider3, Metal Gear Solid, Batman für 99 DM, 5 Spiele nach Wahl für NES nur 100 DM. Alle Playstation- und NES-Spiele mit Verpackung.
Tel. 02238/82007 (Jan)

20 Top-Playstation-Spiele, z.B. Need for Speed4, Silent Hill (us), Dino Crisis (jap), Driver, WWF Warzone, komplett 500 DM, auch einzeln.
Tel. 05533/1879

Breath of Fire3, Final Fantasy7, Alundra, Blaze & Blade, Granstream Saga, Deathtrap Dungeon je 45 DM, Suikoden + Lösung 60 DM, Saga Frontier, Tales of Destiny je 70 DM.
Tel. 03685/707227
(Lutz, 17-20 Uhr)

Verkaufe **Playstation** mit Ridge Racer Type4, Zusatz-CD und Jogcon-Controller, außerdem noch mit Scorpion Gun für Point Blank und Gun-Shooter, gerne einzeln.
Tel. 02541/72776 (Kevin)

Verkaufe, tausche, kaufe, repariere und baue Playstations um.
Tel. 0170/9532847
o. 0261/679798 (Marco)

Verkaufe diverse **Playstation-Spiele**, z.B. Tarzan, Destrega, Soul of the Samurai etc., einfach anrufen und Liste anfordern.
Tel. 0172/4893875 (ab 14 Uhr)

Akuji (us), Breath of Fire3, Alundra je 50 DM, City of lost Children, Baphomets Fluch1, Bust a Move2, Excalibur, Worms, Croc je 30 DM, Myst, Chessmaster 3D je 20 DM.
Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Jedes **Playstation-Spiel** 30 DM, z.B. Alien Trilogy, Actua Soccer Club Edition, Independence Day, NHL97, Psybadek, Dragonheart, Thunderhawk2, Viewpoint, Scars, alles deutsche Originale.
Tel. 09193/5865 (Konrad Wohnig)

Verkaufe Topspiele: Tomb Raider1-3 für je 40-60 DM, Hard Edge für 70 DM, Air Combat für 40 DM, Triple Play99 (us) für 40 DM, Warcraft2 und Galaxy Fight, Crash Bandicoot1 für je 30-50 DM.
Tel. 02102/17042

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Silent Hill (us) 70 DM, Dead or Alive (us) 45 DM, Resident Evil (us) 40 DM, E3-Messevideo 6 Stunden 20 DM, Magazine 300 Stück von 93-99 je 3 DM, wichtig: Suche MAN!AC 1/94, zahle gut.
Tel. 0791/53854 (Alex)

Lunar Silver Star Story (jap) 85 DM), A-Train (us) 45 DM, Brave Fencer Musashi (us) 85 DM, Ogre Battle (us) 85 DM, Ridge Racer Type4 (jap) 85 DM, Space Griffon (jap) 65 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Spiele: Metal Gear Solid, Soul Reaver, Silent Hill, Horrorspiel (alle us) für je 60 DM, Dino Crisis (jap) 60 DM.
Tel. 0228/235831

Syphon Filter, Parasite Eve (us), Ridge Racer Type4 (jp), Brave Fencer Musashi (us), Final Fantasy7, Final Fantasy Tactics (us), Star Gladiator (us) ... viele Importe/Raritäten, alle PAL-Titel schon ab 10 DM.
Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Driver, Need for Speed3+4, Test Drive5, Ridge Racer Type4, Fifa99, NHL99, Tekken2+3, Breath of Fire3, Silent Hill, Resident Evil, Prügelspiel, Theme Hospital, Metal Gear... ab 20 DM.
Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Playstation + 1 Memory Card + 1 Pad + 7 Spiele + Nintendo64 + 3 Pads + 1 Rumble Pak + 1 Memory Card + 4 Spiele + Super Nintendo + 1 Pad + 7 Spiele Zum Hammerpreis von nur 600 DM.
Tel. 02734/489540 (ab 15 Uhr)

Playstation-Lenkrad mit Rumble und 4 Spiele.
Martin Roth, Herkulesstr. 3, 34119 Kassel

Für **Playstation**: Front Mission2, Thunderforce5, Metal Slug, Panzer General2, Persona, Herc's Adventures, Resident Evil Director's Cut (us), Need for Speed2, Colony Wars, Colin McRae Rally, Contra, Codename Tenka.
Tel. 030/76703642

Ape Escape + Komplettlösung (Playstation Instructor) für 80 DM.
Tel./Fax. 0881/3273

Playstation mit 2 Player, 5 Spiele, 9 Demos und 5 Hefte, Preis VB.
Tel. 08505/920082

EXOTEN

Verk./tausche: PC-Engine Duo Mon., Core Gr., NEC FX + Spiele. Neo Geo: M. Drop 3, SNES: FF4-6, R. Saga3, div. Soundtr. Suche Geräte/Sp. für Neo Geo/CD (P., F. Fever, Neo Turf M., Neo Dr. Out, Shock Tr.), PC-Engine, Jaguar, 3DO usw.
Tel. 0221/699101
(Markus, ab 16 Uhr)

Neo Geo Module: Last Resort (us) 200 DM, Viewpoint (us) 300 DM, Musha Aleste (jap, Mega Drive) 80 DM. Tel. 0234/358232

Im Gegensatz zum Vorgänger "Digital Pinball", der Ende 1995 erschein, schaffte es "Necronomicon" von Kaze nicht in westliche Gefilde. Umso bedauerlicher, da die drei Tische mit ausgeklügeltem Aufbau überzeugten und zusammen mit korrekter Ballphysik und stimmungsvoller Akustik für ein gelungenes Flipper-Feeling sorgten, mit dem nur die "Pro Pinball"-Reihe mithalten konnte.

Verkaufe **17 Konsolen** mit sehr vielen Spielen, meist japanisch, auch einzeln, u.a. 190 jap. SNES-Spiele, viele Raritäten und RPGs, Super Grafx + Spiele, alles mit Verpackung
Tel. 0331/9511324

Verkaufe für alle Konsolen Spiele. Schaut auf meine Homepage: **www.spiele-insel.de**

PC-Engine weiß, GT, Duo-R, Super Grafx, RAU-30, 5-Player, Turbo Duo + Express, viele PC-Engine + Grafx-Spiele, Mega Drive Phantasy Star1+4, Sega Nomad, Game Boy Pocket Light limited Japan Skeleton-Edition, ab 18 Uhr.
Tel. 0179/2950278 (Paul)

Japan-Geräte: PC-Engine, Duo R, Famicom, Super Famicom, viele Spiele erhältlich. RPGs für Super Famicom: Feda, Ladystalker, Estpolis, Langrisser usw. Sailor Moon für Duo, neu 110 DM.
Tel. 0921/852364

Lynx1 + Tasche + Netzteil + Comlynx + Spiele, z.B. Desert Strike, Toki, Lemmings, Prügelspiel, Klax, Checkered Flag, Blue Lightning usw., möglichst komplett zu verkaufen. Alle Spiele mit Anleitung + Verpackung, Preis VB.
Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Raritäten, Spezialitäten, Sammlerstücke, z.B. PC-E: NeoNectaris, Dracula X, Turbo Express Handheld. Saturn: **Necronomicon** jp. PSX: Motor Toon2 jp. Videospiel-Musik-CDs, Magazine: Erstausgaben MAN!AC, Video Games, Zubehör: Scart-Umschalter, RGB-Monitore usw. aus Sammlungsauflösung. Komplette Liste + Info unter **www.bigtower.de**

SONSTIGES

Manga/Anime Modelle (Sailor Moon, Neon Genesis Evang. usw.) zu verkaufen. Katalog mit 500 Modellen (alle abgebildet) für 7 DM bei: Ingo Siemon, Kennwort: Maniacs, Diepenbrockstr. 36, 484145 Münster, Tel. 0251/36094

Verschiedene **Spielemagazine** günstig abzugeben. Liste mit Stichwort: Spielehefte und Rückporto anfordern bei:
Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe **Multinorm-Playstation** + Zubehör und Spiele, Super Nintendo + Spiele, Game Boy + Spiele, Nintendo64 + Spiele und Dreamcast-Spiele (jap).
Tel. 07159/43188

Verkaufe **Videospielzeitschriften**, pro Heft 3 DM. Play, Powerstation, Next Level, Video Games, Megafun, PS-Zone, PS Games, MAN!AC, off. Playstation Magazin, Fun Generation. Suche für Super Nintendo Donkey Kong Country1-3, MAN!AC 1/94.
Tel. 0791/53854 (Alex)

Verkaufe diverse **Videos**. Anrufen und Liste anfordern.
Tel. 0172/4893875 (ab 14 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für alte Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Illusion of Time (jap), Gun Hazard (jap), Theme Park, Super Metroid (dt), für Playstation Princess Maker (jap), 3x3 Eyes (jap), Metal Angel3 (jap), Atlantis (dt), Tamamay Monogatary (jap) usw.
Tel. 03445/200840 (Uwe)

Raritäten, Spezialitäten, Sammlerstücke, z:B. PC-E: Lords of Thunder, Spriggan, Turbo Duo. Saturn: Adv. Military Com. (us), PSX: Rage Racer. Videospiel-Musik-LPs (!), Magazine: Happy Computer, Power Play. Sonstiges: PV-Spiele, Video-CDs usw. aus Sammlungsauflösung. Komplette Liste und Infos unter **www.bigtower.de**

Verkaufe **Rollenspielraritäten**: Shadowrun, Shining Force1+2, Phantasy Star3+4, Wonderboy in Monsterworld (alle Mega Drive), Dragon Force, Dark Savior, Shining the Holy Ark, Shining Wisdom (Saturn).
Tel. 0511/421571 (Holger)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Saturn, Master System, Playstation, 3DO, Nintendo64, PC-Engine, Super Nintendo, NES, PC, viel Japan- und US, Zubehör, z.B. Mega Drive1 (jap) 85 DM, Jaguar (us) 125 DM, Saturn-Maus (jap) 95 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

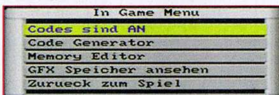
Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

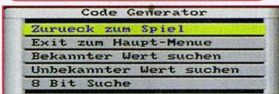
HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Mogelmeister 64

Nintendo-Spieler auf der Suche nach Lebensenergie, Munition und Zeit waren bislang auf Cheatcodes (z.B. in der "Last Resort"-Rubrik) angewiesen. Jetzt endlich trudelt die Verstärkung ein: Dataflashs brandneuer „Game Buster Deluxe" (120 Mark) bietet umfangreiche Mogeloptionen zum Herausfinden eigener Cheats: Wir warten gespannt auf Eure Zuschriften!



Per „In Game"-Menü untersucht Ihr den N64-Speicher und entdeckt dort neue Cheatcodes.



Der Game Buster Deluxe besitzt das gleiche Gehäuse wie sein minimalistischer Vorgänger: Der Chipkartenschlitz an der Rückseite war ursprünglich für Software- und Code-Updates geplant, hat aber auch in der Deluxe-Version noch keine Funktion. Wie gewohnt stöpselt Ihr das Accessoire zwischen Spielmodul und Konsole: Benutzt beim ersten Anschalten ein Modul mit gängigem Codechip (z.B. „Mario 64"), denn der Game Buster ignoriert den Chip im eingesteckten Spielmodul. Um bei einem Spiel wie „1080°" oder „Zelda 64" zu cheaten, müsst Ihr im Keycode-Menü den Code für die Chipabfrage ändern. Anschließend schaltet Ihr die Konsole aus und steckt das neue Spiel aufs Mogelmodul. Vorsicht Falle: Wer einen Chipcode anklickt, für den er nicht das passende Modul besitzt, schaut bis zum Kauf des selbigen auf einen schwarzen Bildschirm!

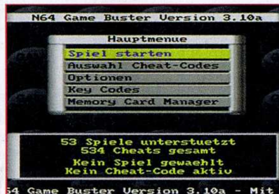
Von diesem Manko abgesehen bietet der Game Buster luxuriöse Mogeloptionen:

Der Memory-Card-Manager kopiert neben Spielständen von Speicherkarte auch Modulspielstände und ist damit die optimale Ergänzung zum N64-Dexdrive. Modulspielstände sind global kompatibel, stöbert nach ihnen im Internet! Obendrein dürft Ihr aus einer langen Liste den passenden Codes für Euer PAL-Lieblingsspiel wählen und eigene Mogelcodes herausfinden. Für letztere Funktion benötigt Ihr auf jeden Fall das N64-RAM-Pak. Habt Ihr den Codegenerator vor dem Spielstart aktiviert, klickt Ihr Euch jederzeit (via Knopf am Game-Buster-Gehäuse) in das „In Game"-Menü. Per VRAM-Betrachter erkundet Ihr den Bildschirmspeicher, der Memory-Editor gibt Euch volle Kontrolle über den N64-Hauptspeicher. Mit dem Codegenerator entdeckt Ihr nach bewährtem Mogelmodul-Verfahren Cheatcodes für Leben, Energie und dergleichen: Dabei dürft Ihr nicht nur rundenweise Veränderungen angeben (Wert höher bzw. niedriger), sondern auch die Lebenszahl direkt nennen. Bei der Suche unterscheidet der Game Buster Deluxe zwischen 8- und 16-Bit-Modus: Den 8-Bit-Modus nützt Ihr für Werte zwischen 0 und 255 (z.B. Lebenszahl), den 16-Bit-Modus für Anzeigen mit über 256 Zwischenstufen (z.B. Energieleiste). In der Praxis probiert Ihr am besten immer beide Modi aus.

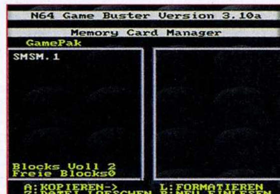
Der Game Buster Deluxe ist im Augenblick das beste Cheatmodul für das N64, aber technisch noch nicht zu 100% ausgereift: In Einzelfällen kommt es bei der Codesuche noch zu Abstürzen und Grafikfehlern. *oe*



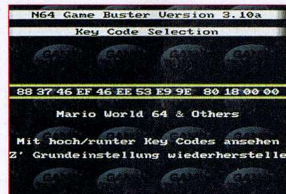
Der Game Buster Deluxe für Nintendo 64: Mit dem Knopf rechts oben gelangt Ihr vom Spiel in die Codesuche.



Das Hauptmenü des Game Buster: Unter „Optionen" verändert Ihr Menüfarben und Laufschriften.



Im Memory-Card-Manager dürft Ihr auch Spielstände auf Modul beliebig kopieren und tauschen

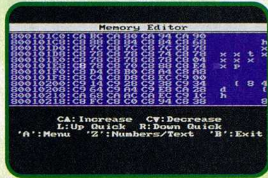


Das Keycode-Menü: Wer einmal einen falschen Code anklickt, setzt den Game Buster schachmatt.

SCHUMMEL-ALTERNATIVE

Sparsam: Der Equalizer 64

Wem die 120 Mark für den Game Buster Deluxe zu viel sind, kann auf die Dataflash-eigene Konkurrenz zurückgreifen: Der Equalizer bietet die selben Features wie der Game Buster Deluxe, kostet aber nur 80 Mark. Auch die Benutzerführung ist mit dem Buster identisch. Dafür müsst Ihr Euch mit Handbuch und Menüs in englischer Sprache zufrieden geben. Wie beim Kollegen ist ein Software-Update nicht möglich, in Einzelfällen kommt es bei der Codesuche zu Grafikfehlern und Aussteigern. Wer auf PC-Link und regelmäßige Updates nicht verzichten möchte, wartet gespannt auf den abgekündigten „Xploder 64" von Blaze.





KNOW-HOW!

LAST RESORT



Lange hat es gedauert – endlich steht Segas Wunderkiste auch in Deutschland in den Regalen. Um Euch die ersten Dreamcast-Cheats bereits in dieser Ausgabe zu präsentieren, habe ich alle Hebel in Bewegung gesetzt. Aber gerade bei der neuen Konsole ist Eure Unterstützung gefragt. Vielleicht können Euch ja unsere Preise zu einer kleinen Tipps&Tricks-Flut motivieren. *Euer Michael*

HYDRO THUNDER



Extra-Boote und -strecken: Schaltet die „Medium"-Kurse und -Boote frei, indem Ihr in jedem „Easy"-Rennen mindestens Dritter werdet. Erreicht in jedem Rennen auf mittlerer Schwierigkeit mindestens den zweiten Platz und Ihr bekommt die „Hard"-Strecken zusammen mit neuen Flitzern. Für jeden Sieg auf schwierigster Spielstufe werdet Ihr mit weiteren Kursen und Hydroboats belohnt. Am Schluss winkt mit dem Hydro Thunder ein Megaboot.

Fischerboot: Wenn Ihr alle versteckten Kurse freigeschaltet habt, wählt Ihr den „Thresher" an, haltet L und R gedrückt und betätigt zweimal die Y-Taste. Jetzt könnt Ihr zu Eurem nächsten Rennen mit einem Fischerboot antreten.

CENTIPEDE

Extra-Leben: Auch nach zwanzig Jahren werdet ihr noch von dem Tausendfüßler und seinen Schergen vernichtet? Drückt Euch mit **Start** in dem Pause-Modus und betätigt

L1 L1 L2 L1

Geht zurück ins Spiel und wieder in den Pause-Modus. Jetzt könnt ihr Euch mit einem Druck auf die →-Taste jeweils ein zusätzliches Leben verpassen.

Praktisch: Wählt eine ungerade Lebenszahl und Ihr seid unverwundbar.

SPEED FREAKS



Bonus-Charaktere: Gewinnt zunächst den Tournament-Modus und schaltet neben dem Bonusmenü den Challenge-Modus frei. Hier könnt Ihr Euch mit einem Gegner heiße Zweikämpfe liefern. Gewinnt Ihr das Rennen, könnt Ihr Euren Gegner in Zukunft als Charakter auswählen.

Easy
Cosworth
Medium
Tetsuo
Hard
Beamer

ROAD RASH 64



Codes: Zimperlich geht es unter Bikern bekanntlich nicht zu! Um den rauen Rockeralltag besser zu überstehen, gebt Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkommandos ein:

Mit Rollern fahren
C↓ C→ C↑ C← Z Z L C←
Ein Level für Verrückte
C↑ C← C← C→ L R C↓ L
Als Cop spielen
C← C↓ C← Z L R C↓
Wirklich gute Bremsen
C↑ C← C← C→ ← → C↓ Z

Levelwahl: Um in einer beliebigen Spielstufe zu beginnen, drückt im Hauptmenü folgende Tastenkombinationen:

Stage 2
R C→ Z R L C↑ C← C↑
Stage 3
R C→ C→ C→ R C← C↓ Z
Stage 4
R C→ C↓ C← C→ C→ Z L
Stage 5
Z C→ C↓ C← C→ C→ Z L

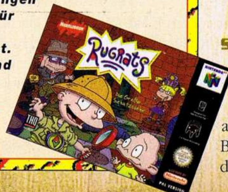
Schneller Start: Hängen Euch Eure Gegner bei jedem Start ab und Ihr müsst erst mühsam wieder aufholen? Ihr kommt mit Eurem Bike schneller aus den Startlöchern, wenn ihr zu Beginn eines Rennens die **A**-Taste gedrückt haltet.



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute – demnächst auch für Dreamcast. Diesmal locken "Legend of Kartia" und "Rugrats"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



LAST RESORT

DINO CRISIS



Alternative Outfits: Gut aussehen ist auch in der Dino-Ballerei oberstes Gebot. Deswegen gibt es für das erste Durchspielen zwei zusätzliche Outfits im Militär-Look für unsere Heldin. Zockt das Game erneut durch und Ihr erhaltet das sexy "Cave-Girl-Outfit". Tipp: Schaut euch im Ausrüstungsbildschirm Eure Waffen an...

Unendlich Munition: Habt Ihr einmal alle drei Abspänne gesehen, startet Ihr das Spiel in Zukunft mit einer Mega-Knarre, der niemals die Munition ausgeht.

Operation Wipeout: Wer im Spiel noch nicht genug Dinoblut vergossen hat, kann sich an dem Bonusspiel "Operation Wipeout" versuchen. Hier geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits alle Dinos zu erledigen. Um dieses Zusatzspiel freizuschalten, müsst Ihr das normale Spiel in unter fünf Stunden durchspielen.

NFL QUARTERBACK CLUB 2000



Codes: Nur Football spielen ist auf Dauer langweilig! Gebt folgende Passwörter im Code-Menü ein und bringt Stimmung in Eure Spiele:

Alien-Stadion
SCLLYMLDR
Mehr Verletzungen
HSPTL
Große Münze beim Münzwurf
BGMNY
Riesiger Football
BCHBLL
Rugby statt Football
RGBY
Wabbelnder Ball
FLBBR
Spieler sind Liliputaner
SHRTGYS
Landmienen auf dem Spielfeld
PPCRNRTRNS

RE-VOLT



Alle Autos & Kurse: Jeder Modellautobastler ist im Herzen auch ein Sammler. Wollt Ihr alle Fernlenkflitzer im Wohnzimmer stehen haben, startet Ihr ein Solospiel und gebt als Namen **CARNIVAL** ein. Nennt Euch **TRACKERS** und schaltet zusätzliche Kurse frei. Ihr könnt alle Strecken jetzt auch rückwärts oder gespiegelt fahren.

TRICKSTYLE



Geheime Boards: Den Boardern der Zukunft geht es nicht anders als denen unserer Zeit: Ständig auf der Suche nach dem coolsten Brett. Besiegt die StuntBowl-Bosse und schaltet die geheimen Boards frei:

London Boss
Combat Board
Manhattan Boss
Turbo Board
Tokio Boss
Trick Board

Turbo Start: Ihr könnt Eure Gegner schon am Start abhängen. Wenn Ihr exakt zum "Go!" die **R**-Taste drückt, legt Euer Hover-Rider einen athletischen Turbostart hin.

Abkürzungen: In den London-Kursen könnt Ihr zwei Abkürzungen nehmen, die Euch wertvolle Sekunden bringen. Benutzt dazu die Rampen vor Big Ben und führt einen "Boogiedrill" aus, mit dem Ihr mitten durch das altehrwürdige Gebäude schießt, anstatt daran vorbei zu fahren.

TONIC TROUBLE



Alle Extras: Glücklicherweise spendiert Euch Doc allerlei nützliche Gegenstände, leider rückt er diese Extras nur Stück für Stück heraus. Mit unserem Cheat könnt Ihr das beschleunigen. Springt bei Eurem ersten Treffen mit Doc auf den Pilz und schaut in seine Richtung. Vorsicht: Bei der folgenden Tastenkombination ist etwas Joypad-Akrobatik gefragt:

R R Stick↑ Stick↓ Steuerkreuz↑ Steuerkreuz↓ C↑ C↓ C← C→ C↑ C↑ C← C← C→ C→ C↑ C↑ C↓ C↓ Stick↑ Stick↓ Stick← Stick→

Nach etwa einer halben Minute zeigt sich Doc sehr von Euch beeindruckt und schenkt Euch alle seine Schätze, vom Blasrohr bis zum Zauberstab.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE



Unendlich Munition: Sind schon wieder die Raketen alle, gerade als Ihr den letzte Feind vom Himmel putzen wolltet? Dann holt Euch unendlich Munition, wenn Ihr ein neues Spiel beginnt. Drückt und haltet im Waffen-Bildschirm:

L1 + L2 + R1 + R2 + ●

HYBRID HEAVEN



Alternative Helden: Nicht nur Spezialagenten können eine Verschwörung aufdecken und die Welt retten. Mit unseren Codes schlüpft Ihr in die Haut eines Aliens oder in die des Präsidenten. Drückt im Titel-Bildschirm folgende Tastenkombinationen:

Als Alien spielen
L R L R Z
Als Präsident Weller spielen
L R L R Start

READY 2 RUMBLE BOXING



Star-Boxer: Habt Ihr keine Lust eine Meisterschaft mit einem Hinterhofboxer zu spielen, dann schaltet die echten Champions frei. Startet ein neues Spiel im Championship-Modus und gebt unsere Codes als Namen für Euren Boxstall ein:

Bronze Class Boxer
RUMBLE POWER
Silver Class Boxer
RUMBLE BUMBLE
Gold Class Boxer
MOSMA!
Champ Class Boxer
POD 5!

Überraschung: Setzt das Datum Eures Dreamcast auf den 31.10. oder den 25.12., startet das Spiel und schaut Euch das Publikum genau an!

Andere Outfits: Auch Boxer ändern mal Ihren Look. Wählt Euren Charakter mit **X + Y** aus, um in einem anderen Outfit zu kämpfen.

Energieschub: Habt Ihr Euren Gegner zu Boden geschickt, könnt Ihr verlorene Energie zurückgewinnen, indem Ihr den Analogstick im Kreis bewegt. Seid Ihr selbst ausgeknocked worden, hämmert schnell auf die **X**- und **Y**-Taste.

Betreuer ändern: Ihr könnt Euren Mann in der Ecke nach Euren Wünschen anpassen: Verändert seine Stimme, indem Ihr bei der Boxerauswahl **X** in Verbindung mit einer Richtungstaste auf dem Steuerkreuz drückt.

Spott: Genügt es Euch nicht Euren Gegner nur zu verprügeln, so dürft Ihr ihn auch noch verspotten. Drückt im Spiel **X + A** oder **Y + B**.

SOUL REAVER

Cheats: Als Untoter auf Rachefeldzug hat man es nicht leicht! Schnell wird man von hinterhältigen Vampiren oder ähnlichem Getier zurück ins Reich der Toten geschickt. Um den am Anfang etwas ärmlichen Raziel aufzubessern, benutzt Ihr unsere Tastenkommandos, während Ihr im Pause-Bildschirm **L1** und **R1** gedrückt haltet:

Lebensenergie auffüllen
↓ ● ↑ ← ↑ ←

Lebensenergie Upgrade
→ ✖ ← ▲ ↑ ↓

Maximale Lebensenergie
→ ● ↓ ↑ ↓ ↑

Raziel verletzen
← ● ↑ ↑ ↓

Magie auffüllen
→ → ← ▲ → ↓

Maximale Magie
▲ → ↓ → ↑ ▲ ←

durch Barrieren laufen
↓ ● ● ← → ▲ ↑

Wände erklimmen
▲ ↓ L2 → ↑ ↓

zu jeder Zeit Ebenen wechseln
↑ ↑ ↓ → → ← ● → ← ↓

Soul Reaver
↓ ▲ L2 → → ↓ ↓ ← ▲ ↓ →

Aerial Reaver
✖ ↑ ↑ ▲ ← ← → ↑

Fire Reaver
↓ ↑ → ↑ ↓ ← ● → ↓

Kain Reaver
✖ ● → ▲ ← ← → ↑

Kraft Glyphe
↓ ← ▲ ↓ ↑

Stein Glyphe
↓ ● ↑ ← ↓ → →

Sound Glyphe
→ → ↓ ● ↑ ↑ ↓

Wasser Glyphe
↓ ● ↑ ↓ →

Feuer Glyphe
↑ ↑ → ↑ ▲ L2 →

Sonnenlicht Glyphe
← ● ← → → ↑ ↑ ←

GUNGAGE

Extras: In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl von Blumen verborgen, die es zu finden gilt. Dabei müsst Ihr beachten, dass nicht jeder Charakter alle Blumen erreichen kann. Habt ihr 30 Blumen gesammelt, so erhaltet ihr einen "Picture-Viewer", ab 70 Blumen einen "Musik Player", mit dem ihr den Soundtrack des Spiel anhören könnt. Eine Levelauswahl für jeden Charakter wird möglich, wenn ihr 80 Blumen gesammelt habt. Für das Kunststück, alle 100 Blumen gefunden zu haben, gibt es unendlich Energie für die Waffen.

NASCAR RACING 2000

Extra Fahrer: Die spannende Tourenwagen-Meisterschaft in Amerika wird mit zusätzlichen Fahrern noch interessanter. Drückt in der Fahrerauswahl folgende Tasten:

Als Alan Kulwicki fahren
L1 R1 L2 R2 ■ R1 L1 R2 L2 ●

Als Benny Parsons fahren
L1 R2 R1 L2 ■ R2 L1 R1 L2 ●

SPEED DEVILS

Aufstieg: Ihr habt keine Lust in den unteren Ligen herumzudümpeln? Gebt einfach unsere Tastenkombination ein und steigt sofort in die nächsthöhere Klasse auf:

↓ → ↓ → A X A

Unendlich Nitro: Fehlt Eurem Motor für das letzte Überholmanöver die entscheidende Power? Abhilfe schafft ein unendlicher Nitrovorrat:

↓ ↑ ↓ ↑ A X A

Geldsegen: Ohne das nötige Kleingeld kommt man im Rennsport nicht weit. Mit unserem Cheat werdet Ihr nie wieder in Geldnöte kommen:

A → A → ↑ B A

Alle Autos und Kurse: Um alle Autos und Kurse freizuschalten, gebt Ihr diesen Cheat ein:

B → B → ↑ B ↑

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Bonus-Charakter: Um Officer Dick als spielbaren Charakter zu bekommen, müsst Ihr mit einem Skater alle Videotapes im Karriere-Modus aufsammeln. Wie seine Skaterkollegen hat auch Dick sein persönliches Repertoire an Spezialmanövern:

Yeeeehaw Front Flip
↓ ↑ ●

Neckbreak Grind
← → ▲

Assume
← ← ●

Volle Special-Leiste: Die Spezialmanöver, die Ihr hier und in unserem Profi-Tipp findet, können nur mit einer randvollen "Special"-Leiste ausgeführt werden. Füllt sie langsam mit halsbrecherischen Moves auf, oder macht Euch das Leben leicht und betätigt im Pause-Modus bei gedrückter **L1**-Taste

✖ ▲ ● ↓ ↑ →

NFL BLITZ 2000

Cheatcodes: Wie schon im Vorgänger hat Midway auch in Blitz 2000 wieder viel Cheatcodes eingebaut, die Ihr im Spielpaarungs-Bildschirm eingeben könnt. Die Zahlen sagen Euch, wie oft Ihr Turbo, Jump und Pass drücken müsst.

CHEAT	EFFEKT
0-1-0 ↑	Mehr Nachschlagen
0-2-2 →	Nachtspiel
0-3-0 ↓	Spiel im Nebel
0-3-2 ←	Schnellerer Turbo
0-4-0 ↑	Große Köpfe
0-4-5 ↑	Gemeinere Blitze
0-5-0 →	Großer Football
1-2-3 ←	Super Field Goals
1-2-3 →	Kopfloses Team
1-5-1 ↑	Keine Punts
2-0-0 →	Große Köpfe
2-1-0 ↑	Keine First Downs
2-1-1 ←	Kein Seitenaus
2-5-0 ←	Schnelle Pässe
3-0-1 ↑	Asphaltboden
3-0-2 ↑	Ackerfeld
3-0-3 ↑	Kunstrasen
3-0-4 ↑	Schnee
3-1-2 ←	Bessere Blocker
3-1-2 ↑	Bessere Offense
3-1-4 ↓	Clevere Gegner CPU
3-4-4 ↑	Keine Intercepts
4-0-4 ←	Mehr Speed
4-2-1 ↑	Bessere Defense
4-2-3 ↓	Keine Fumbles
4-2-3 →	Super-Pässe
5-0-0 ←	Kein Stadion
5-0-1 ↑	Altes Stadion
5-0-2 ↓	Nachtstadion
5-0-2 ↑	Altes Nachtstadion
5-0-3 ↓	Schnee-Stadion
5-0-3 ←	Römer-Stadion
5-1-4 ↑	Unendlich Turbo
5-2-5 ↓	Wetter: Schnee
5-5-5 →	Wetter: Regen

Geheime Spieler: Um mit einem der untenstehenden Figuren zu spielen, gebt anstelle Eures Namens den des Spielers ein:

Mark Turmell
Name: Turmell, Code: 0322

Sal Divita
Name: Sal, Code: 0201

Jason Skiles
Name: Jason, Code: 3141

Jennifer Hedrick
Name: Jenifr, Code: 3333

Dan Thompson
Name: Daniel, Code: 0604

John Root
Name: Root, Code: 6000

Mike Lynch
Name: Mike, Code: 3333

Jim Gentile
Name: Gentil, Code: 1111

Brain
Name: Brain, Code: 1111

Dan Forden
Name: Forden, Code: 1111

Skull
Name: Skull, Code: 1111

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

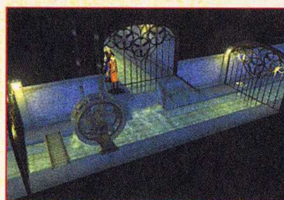
FINAL FANTASY 8

TEIL 2: DIE ERSTEN BEIDEN CDs

PS In der letzten MAN!AC haben wir Euch in die "Final Fantasy"-Welt eingeführt. Diesmal geleiten wir Euch durch die ersten beiden CDs des umfangreichen Rollenspiels. *dm*



Operation gelungen, Patient tot: Die "Final Fantasy"-Untoten sind besonders empfindlich gegen Heilzauber.

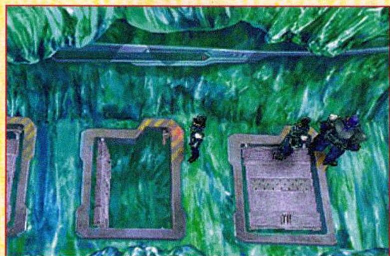

Die klobigen Wasserräder nutzt Ihr, um von einer Ebene auf die nächste zu gelangen.

CD 1

Die Trainingshalle: Während des Tanzabends bittet Euch Quistis, sie vor der Trainingshalle zu treffen. Speichert ab, und begebt Euch dorthin. Geht nach rechts und achtet auf den Draw-Punkt. Zieht fleißig Zauber von den kleineren Monstern und ergreift die Flucht, wenn Ihr einem T-Rex begegnet. Speichert bei der nächsten Gelegenheit und geht durch die obere Tür. Nachdem Ihr mit Quistis geredet habt, nehmt die andere Richtung zurück zum Ausgang der Trainingshalle. Ihr beobachtet, wie ein mysteriöses Mädchen von einer fliegenden Kreatur angegriffen wird und greift ein. Vernichtet die drei Begleiter des Untiers mit einer GF, schläfert den Riesenvogel ein und zieht einige Zauber von ihm. Ohne seine Helfer ist er schnell besiegt.

Die erste Mission: Geht jetzt zurück zu Eurem Schlafzimmer, übernachtet dort und trefft Euch danach mit den anderen am Haupteingang. Sprecht ein zweites Mal mit Direktor Cid, nachdem er die Mission erklärt hat, und Ihr erhaltet eine Wunderlampe von ihm. In dieser Lampe haust die **GF Diabolos**. Benutzt die Lampe im Item-Menü, um gegen ihn anzutreten. Zieht den Gravit-Zauber von ihm und setzt ihn sofort ein. Wenn Ihr Glück habt, heilt Diabolos Euch danach. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, geht Ihr weiter nach Süden zur Stadt Balamb. Kauft am Bahnhof für 3000 Gil ein Ticket und fahrt nach Timber. Im Zug träumt Ihr zum erstenmal von Laguna und seinen Freunden. Die drei übernehmen die GF der eingeschlafenen Charaktere. Folgt dem Weg durch den Dschungel und steigt in den Transporter. In Deling-City geht Ihr nach unten rechts und betretet das Hotel. Geht nach unten und setzt Euch an Lagunas Stammplatz. Nach Lagunas ungeschicktem Verführungsversuch geht Ihr wieder die Treppe nach oben und fragt an der Rezeption nach Julia. Schließlich wachen Eure Charaktere wieder auf und Ihr kommt in Timber an. Redet mit dem Mann auf den Stufen (Eure Antwort ist nicht wichtig). Folgt ihm zum Hauptquartier der Waldeulen. Nachdem Ihr Rinoa wiedertrefft, erklären Euch die Widerstandskämpfer ihren Plan, um den Präsidentenzug zu überfallen. Speichert und es geht los: Folgt immer Rinoas Anweisungen. Bei den blauen Wachen müsst Ihr stehen bleiben, bei den roten weiterlaufen. Beeilt Euch beim Eingeben der Codes und Ihr habt es geschafft. Zurück in Eurem Versteck stellt sich das entführte Staatsoberhaupt als falsch heraus. Das Präsidentendouble ist leicht zu besiegen, der nachfolgende Zombie ist empfindlich gegen Heilzauber und -Items. Seht Euch nun in Ruhe in Timber um. Bei den "Timber Maniacs" findet Ihr einen Draw-Punkt. Nebenan wohnt die Anführerin der "Waldfüchse". Sie erzählt Euch von einer Gasse hinter der Bar die zum Sendeturm führt. Geht die Treppe im nächsten Bild runter und Ihr kommt zu besagter Kneipe. Sprecht mit dem Betrunkenen und fragt nach seiner Karte. Geht durch die Tür und folgt dem Weg zur Fernsehstation. Betretet diese, nachdem die Ansprache durch Cifer unterbrochen wurde. Danach landet Ihr schließlich wieder im Haus der Waldfüchse. Watts erzählt Euch von einem Zug Richtung Dollet. Geht nach rechts, holt Eure Karten und springt in den Zug. Steigt bei der nächsten Station aus und geht nach Westen durch den Wald. Hier träumt Ihr zum zweitenmal von Laguna. Folgt dem Weg und geht bei der ersten Gabelung nach rechts. Klettert nach unten und haltet Euch links. Untersucht die mittlere Luke und aktiviert die Falle. Versucht das gleiche bei der rechten. Geht wieder zurück und dann nach oben. Nehmt den nördlichen Weg und löst die Bombe mit dem roten Schalter aus. Zwei Bildschirme weiter oben verschiebt Ihr einen großen Felsblock. Geht vom Speicherpunkt nordwärts: Die Traumsequenz endet.

Der Anschlag: Geht nun zum Galbadia Garden. Seht Euch in Ruhe nach versteckten Draw-Punkten um und spielt Karten mit den Schülern. Geht die Treppen im Norden der Haupthalle hoch und trefft Euch wieder mit Quistis. Nach der Besprechung geht es zurück zu Halle, wo Euch Raijin und Fujin begegnen. Am Haupteingang weist Euch Direktor Dodonna in die nächste Mission ein und Ihr trefft auf Irvine. Geht zum Bahnhof und fahrt mit dem Zug nach Deling-City. Steigt in den ersten Bus und verlasst ihn an der nächsten Station. Sprecht mit der Wache und kauft für 5000 Gil ein Ortungsgerät. Verlasst die Stadt und geht nach Nordosten zum Grab des Königs. Nehmt die Gunblade am Boden und schreibt Euch das Passwort auf. Haltet Euch rechts bis zu der östlichen Kammer. Zaubert Levitas auf den Minotaur und besiegt ihn mit Zaubersprüchen auf Wind-Basis. Haltet Euch nördlich und zieht in der oberen Kammer an der Kette obenrechts. Geht zur westlichen Kammer und dreht am Rad. Jetzt könnt Ihr die Brücke in der Mitte des Grabes überqueren. Bekämpft die Minotauren-Gebrüder wie gehabt und Ihr erhaltet die **GF Brothers**. Zurück in der Stadt sagt Ihr der Wache das Passwort, um zu Carway vorgelassen zu werden. Geht nach der Besprechung zurück zu dessen Haus. Folgt Carway zu den Einsatzpositionen Eurer Leute. Quistis will jedoch wieder zur Villa zurückkehren. Tut dies, und Ihr wechselt zu Rinoa. Klettert über die Kisten aufs Dach. Derweil schaut sich Quistis das Bild neben Selphie an. Nehmt ein Glas aus dem Schrank und setzt es auf die Statue. Klettert in die Kanalisation und geht nordwärts. Squall und Irvine klettern unterdessen die gleichen Kisten wie Rinoa hoch. Geht zu Edeas Zimmer, um Rinoa zu finden. Die beiden Gegner besiegt Ihr mit der GF "Brothers".


Öffnet erst die mittlere, dann die linke Luke. Später könnt Ihr hier ein lohnendes Item für Quistis abgreifen.

Vergesst nicht, die **GF Carbunkle** von ihnen zu ziehen. Geht zurück und öffnet die Luke. Dort findet Ihr das Scharfschützengewehr. In den Abwasserkanälen folgt Ihr immer dem vorgegebenen Weg. Blockieren Wasserräder Eure Route, könnt Ihr Euch von ihnen weitertragen lassen. Am Aussichtspunkt angekommen, drückt Ihr auf Xells Kommando den Schalter auf der linken Seite. Nach Irvines Schuss tritt Squall gegen Cifer an. Beim Kampf mit Edea benutzt Ihr den Shell–Zauber, um Euch gegen ihre Magie zu schützen.

CD 2

Ihr startet mit Laguna in dem verträumten Dorf Winhill. Betretet das Nachbarhaus und Ihr trefft auf Kiros. Geht jetzt bis zum südlichen Ende des Dorfes. Nach beendeter Patrouille kehrt Ihr zunächst zu Raines Haus zurück, danach geht es für Laguna heim ins Bett.

Gehen Sie ins Gefängnis: Ihr kehrt zurück zu Xell, der zusammen mit Quistis und den anderen in einer Gefängniszelle sitzt. Derweil ist Squall alleine der Folter Cifers ausgesetzt. Helft dem



Gewinnt gegen diesen Knastzocker, und Ihr könnt Euren Kampfzähler um neue Optionen aufrüsten.

Moomba und versucht auszubrechen. Geht einen Stock höher und holt Eure Waffen. Wedge und Biggs sind wie immer kein Problem, haben aber einige interessante Zaubersprüche dabei. Geht die Treppen nach oben bis zum 13. Stock, um Squall zu retten. Nachdem die Helden wieder vereint sind, teilt Ihr sie in zwei Gruppen. Mit Squall geht Ihr weiter nach oben, mit Irvine nach unten. Im 15. Stock haltet Ihr Euch rechts. Ihr trefft auf zwei Wachroboter, die Ihr mit Euren GFs beseitigt. Geht zurück, überprüft den Monitor und befolgt Irvines Instruktionen. Überquert jetzt die Brücke zu Eurer rechten. Nachdem Ihr aus dem Gefängnis entkommen seid, müsst Ihr wieder zwei Gruppen bilden. Squall sollte schwächere Charaktere mitnehmen, um Balamb-Garden vor dem drohenden Raketenangriff zu warnen. Schleicht Euch in den Zug, um von Squalls zu Selphies Einheit zu wechseln.

Die Raketenbasis: Fahrt mit dem Wagen in die Basis und betretet das linke Gebäude. Nehmt die linke Tür und geht einfach an den Wachen vorbei. Im nächsten Raum haltet Ihr Euch wieder links. Redet mit den beiden Soldaten und geht wieder zurück. Hinter der oberen Tür findet Ihr zwei weitere Wachen. Wählt die erste Antwort und geht wieder zu den ersten beiden Soldaten. Sie bitten Euch, sie zu vertreten. Jetzt könnt Ihr den Schalterraum betreten. Zerstört das Schaltpult. Ihr redet Euch bei den Wachen damit heraus, daß Ihr auch gerade erst gekommen seid. Folgt Ihnen in den Raum und schlagt sie nieder. Geht wieder nach rechts und dann durch die obere Tür. Wählt zweimal die obere Antwort, um durchzukommen. Helft den Soldaten beim Schieben und verlasst den Raum. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe das Raketenkontrollpult ansehen. Setzt die Fehlerquote der Raketen auf Maximum, geht die restlichen Möglichkeiten durch und betretet den Kontrollraum unten rechts. Die Soldaten dort leisten tapfer, aber kurz Widerstand. Überprüft die drei Schaltflächen um den Abschuss zu stoppen. Aktiviert oben links die Selbstzerstörung und stellt den Timer auf 20 Minuten ein. Nehmt die Abkürzung durch die Tür unten rechts und verlasst das Gebäude. Draußen müsst Ihr gegen einen großen Kampfroboter antreten. Benutzt Elektrizitätsangriffe gegen ihn und beeilt Euch, da Ihr danach noch gegen ein paar Wachen kämpfen müsst.

Im Galbadia-Garden: Gebt Euch im Garden als "Pro-Cid" zu erkennen und durchsucht von links nach rechts alle Räumlichkeiten nach dem Direktor. Redet mit allen Schülern, um ein paar Items abzustauben. Zurück in der Eingangshalle beobachtet Ihr, wie Shou den Lift betritt. Folgt ihr zum zweiten Stock und redet mit ihr. Danach nehmt Ihr den Aufzug zu Cids Büro im dritten Stock. Nach der Besprechung mit Cid fahrt Ihr mit dem Aufzug in den Keller des Gardens. Überprüft die Schaltflächen, sobald der Lift steht und verlasst Ihn durch die Bodenplatte oben links. Folgt dem Weg und geht schließlich durch eine Tür, hinter der Ihr ein Rad drehen müsst. Nach dem zweiten oder dritten Versuch verlasst Ihr den Raum und klettert die neu erschienene Leiter hinab. Unten angekommen geht Ihr nach links. Lasst Squall die Lage auskundschaften: Klettert die Leiter hoch, aktiviert den grünen Schalter links und klettert über die gleiche Leiter zurück. Jetzt drückt den grünen Schalter am Geländer, um nach unten zu gelangen. Speichert, zieht den Hebel, um ein Tor zu öffnen und geht dann weiter. Ihr werdet von zwei Monstern angegriffen. Wegen ihrer Feuerempfindlichkeit benutzt die GF "Ifrit", um sie zu erledigen. Ab durch die Tür, die Leiter runter und dann nach links. Überprüft das mittlere Schaltfeld und Ihr seid fertig.


Feurig: Diese beiden Riesen-Ölsardinen sind empfindlich gegen Hitze-Attacken: Koppelt entsprechende Elementarangriffe.

Im zweiten Stock des Garden findet Ihr hinten rechts eine Aussichtsplattform. Sobald Euch Shou ruft kehrt Ihr zurück zum Büro im dritten Stock. Im Lauf der Zeit werdet Ihr zum Master des Garden gerufen. Nehmt den Aufzug in den Keller und überprüft Eure GF.
Versucht beim Kampf mit Norg die zwei Kristalle rechts und links mit normalen Angriffen zu beschäftigen, während Ihr den mittleren Panzer knackt. Zieht die **GF Leviathan** von Norg und besiegt ihn mit GFs und Attacken auf Wind-Basis. Nach dem Kampf trefft Ihr Cid auf der Krankenstation. Kehrt in die Eingangshalle zurück, wenn Ihr alles mit dem Direktor besprochen habt. Sobald das fremde Schiff gemeldet wird, begebt Ihr Euch auf die Aussichtsplattform im zweiten Stock. Ihr werdet gebeten Ellione zu suchen: Sie befindet sich in der Bibliothek im ersten Stock.

Fishermans Horizon: Eure Reise verläuft friedlich, als es plötzlich zu einer Kollision kommt. Geht sofort zum Direktor. Er bittet Euch, nach Fishermans Horizon zu gehen und Euch bei den Einwohnern zu entschuldigen. Geht zur Aussichtsplattform, um die schwimmende Stadt zu betreten. Geht über den Kran nach unten und dann weiter geradeaus bis zum Haus des Bürgermeisters. Sobald Ihr dessen Haus wieder verlasst, wird die Stadt von der galbadianischen Armee angegriffen. Folgt dem Weg nach rechts bis Ihr zu einem großen Platz kommt. Helft dem Bürgermeister so schnell wie möglich. Nachdem Ihr die ersten Soldaten besiegt habt, kämpft Ihr wieder gegen die angeschlagene Vernichtungsmaschine aus der Raketenbasis. Nach dem Sieg trefft Ihr die Charaktere aus besagter Basis wieder. Kehrt nun zurück zum Balamb Garden. Geht wieder in den dritten Stock und Squall bekommt den Status des Anführers verliehen.
Um den geknickten Helden aufzuheitern, halten seine Freunde ein Konzert für ihn ab. Der Erfolg ist je nach Wahl der Instrumente unterschiedlich.

Der GF-Boost:

Lasst jede Eurer GF so bald wie möglich die Fertigkeit "Anfeuern" erlernen. Die normale Leistung der GF liegt nur bei 75%, mit dieser Fähigkeit könnt Ihr sie auf bis zu 250% steigern. Sobald die GF im Kampf aktiviert ist, drückt Ihr die Select-Taste. Jetzt müsst Ihr so schnell wie möglich mit dem passenden Timing auf den Viereck-Button hämmern. Vorsicht: Verpasst Ihr den richtigen Zeitpunkt, war alles umsonst.

LAST RESORT

Wählt die Gitarre, die Violine, die Flöte und die Steppschuhe für das bestmögliche Ergebnis. Habt Ihr genug von der Musik geht nach rechts und sprecht mit Rinoa.



Geschwätzig: Ermöglicht dem kleinen Jungen aus Xells Nachbarschaft die Flucht und er bietet Euch seine Hilfe an.

Balamb-City: Euer nächstes Ziel ist die Stadt Balamb. Redet mit Niida, um aufzubrechen. Die Stadt ist von der galbadianischen Armee, die auf der Suche nach Ellione ist, besetzt. Die Wache lässt Euch in die Stadt, nachdem Ihr vorgebt, Informationen über Ellione zu haben. Um den Verantwortlichen zu finden, müsst Ihr zunächst mit allen Soldaten sprechen. Geht zum Hafen und Ihr erfahrt, dass der Gesuchte gerade einen Fisch gefangen hat. In Xells Haus riecht es verdächtig nach Fisch. Geht wieder zurück zum Hafen und folgt dem Hund zum Bahnhof. Dort begegnet Euch Raijin. Verfolgt ihn bis zum Hotel und stellt ihn zum Kampf. Erledigt seine Begleiter mit einer GF und schützt Euch durch den "Protes"-Zauber vor seinen Angriffen. Er flieht ins Hotel. Dort kämpft Ihr gegen ihn und seine Schwester Fujin. Zieht die **GF Pandemona** von ihr und konzentriert Euch zunächst auf Raijin.

Trabia Garden: Jetzt reist Ihr nordwärts zum Trabia Garden. Folgt Selphie und geht, wenn Ihr genug gesehen habt, links der Statue entlang. Haltet Euch bei den Schlafstätten ebenfalls links bis zum Basketballplatz. Unsere Helden erinnern sich an ihre gemeinsame Kindheit in einem Waisenhaus. Obwohl die böse Hexe Edea ihre Ziehmutter war, beschließen sie weiterzukämpfen. Auf der Suche nach dem Waisenhaus fahrt Ihr gen Süden.

Die versteckte GF: Nördlich des Waisenhauses findet Ihr eine alte Ruine (siehe Bild unten), in der die **GF Odin** haust. Wegen eines Zeitlimits von 20 Minuten solltet Ihr die "Gegner 0%"-Fähigkeit der GF "Diabolos" nutzen.


In dieser Konstruktion lebt die GF "Odin": Zieht einige "Dreifach"-Zauber, bevor Ihr sie einfangt.

Edeas Garden: Zwischen der Ruine, in der Ihr Odin gefunden habt, und dem Waisenhaus schwebt der Garden der Hexe in der Luft. Fliegt darauf zu, um den Kampf zu eröffnen. Organisiert die Verteidigung des Gardens und lauft zum Schulhof. Ihr teilt Euch in zwei Gruppen auf. Geht mit Xell ganz nach links, wo eine Kollision Rinoa über die Klippen wirft. Lauft zurück nach rechts zur Eingangshalle des Gardens. Während Squall mit der Rettung Rinoas beauftragt wird, zieht Squall mit zwei weiteren Charakteren los, um einen Angriff im zweiten Stock zu vereiteln. Geht in das Klassenzimmer und kämpft gegen vier Soldaten in grüner Uniform. Benutzt die "Siren"-GF, um sie am Zaubern zu hindern. Geht jetzt hoch in den dritten Stock zur Brücke. Nachdem Squall einen Frontalangriff befiehlt, nehmt Ihr den Aufzug nach unten. Im zweiten Stock müsst Ihr nach einem vermissten Kind suchen. Der Junge sitzt im Gang vor der Aussichtsplattform. Sobald Ihr ihn gefunden habt, werdet Ihr von einem der grünen Soldaten mit Raketenrucksack angegriffen. Untersucht schnell den Notausgang und öffnet die Tür. Ihr werdet nach draußen geschleudert und in einen harten Faustkampf verwickelt. Attackiert den Soldat mit Tritten, um seine Angriffe zu unterbrechen. Falls Ihr verliert, könnt Ihr die Sequenz von vorne beginnen. Nachdem Ihr den lästigen Kerl besiegt habt, nutzt Ihr die Chance, um Rinoa zu retten. Lauft nach links und betretet den Garden. Reorganisiert Eure Gruppe und geht nach rechts. Von dort wieder nach rechts und die Treppe hoch. Ihr trefft auf Raijin und Fujin. Geht nach links und nehmt die rechte Tür, um die erste Keycard zu bekommen. Geht zurück zum Speicherpunkt, von dort nach links und durch die linke Tür. Geht über die Eisfläche und durch die rechte Tür. Geht zu der gegenüberliegenden Tür und holt Euch die zweite Keycard. Lauft wieder die Treppen hoch, diesmal bis zum dritten Stock. Geht durch die Tür und springt auf den Tennisplatz. Lauft weiter bis zur Haupthalle und speichert unten rechts. In der Mitte der Halle stellt Ihr die **GF Cerberus** zum Kampf. Wehrt Euch gegen seine Erdangriffe mit dem "Levitas"-Zauber und besiegt Ihn mit Euren GF. Nach dem Kampf geht Ihr durch die Tür unten links, dann wieder links und Ihr erhaltet die dritte Keycard. Geht zurück zu den Treppen oberhalb der Haupthalle und steigt in den zweiten Stock. Geht nach links zum Aufzug und trefft auf Cifer. Schützt Euch mit dem "Protes"-Zauber und behaltet einen Charakter als Heiler zurück, während der Rest zuschlägt.
Geht zurück zum zweiten Stock und von der Treppe aus nach rechts. Bewegt Euch gegen den Uhrzeigersinn und betretet die große Halle zu Eurer rechten. Ihr kämpft wieder gegen Cifer, der diesmal jedoch geschwächt ist. Danach müsst Ihr gegen Edea persönlich antreten. Zieht die **GF Alexander** und achtet auf ihren Todeszauber.



Eingekesselt: Flieht sofort durch den Notausgang, wenn Euch dieser finstere Geselle anrempelt.



Erschütternd: Durch den "Levitas" - Zauber weicht Ihr den meisten Angriffen von Cerberus aus.


Der Todeszauber der Hexe Edea erledigt einen Charakter auf der Stelle: Rettet Euch mit der "Engel"-Magie.

Seltene Karten:

- Die GF-Karte "Pandemonium" erhaltet Ihr von einem Mann vor dem Balamb Hotel.
- Die "Quistis"-Karte bekommt Ihr von einer der beiden Schülerinnen im Klassenzimmer des Balamb Garden.
- Holt Euch "Xells" Karte bei seiner Mutter in Balamb.
- Rinoas Karte: Verliert "Ifrit" gegen Oberst Carway in Deling-City. In der nächsten Runde spielt er "Rinoa". Ihr erhaltet "Ifrit" bei Dodonna zurück, der vor dem Haus des Bahnhofsvorstehers in Fishermans Horizon sitzt.
- Derselbe Bahnhofsvorsteher besitzt die "Quezacotl"-Karte.
- Der Jogger im Erdgeschoss des Balamb Garden hat eine "Moogle"-Karte.

Fortsetzung in der nächsten MAN!AC.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS SHADOW MAN

EFFEKT	CODE
Energie	800C1A34 2710
Mike LeRoi:	
Luft	800C1A38 2710
Max. Energie	800C1A28 2710
Shadow Man:	
Schattenlevel	800C1A3C 2710
Max. Schatten	800C1A40 2710
Voodookraft	800C1A44 2710
Alle Geheimnisse gefunden	8009D018 0808
	8009D01A 0101
	8009D01C 0303
	8009D01E 0101
	8009D020 0404
	8009D022 0D0D
	8009D024 0C0C
	8009D026 0202
	8009D028 0B0B
	8009D02A 0B0B
	8009D02C 0B0B
	8009D02E 0A0A
	8009D030 0D0D
	8009D032 0909
	8009D034 0808
	8009D036 0303

PS SPACE INVADERS

EFFEKT	CODE
Leben	800EF4A4 000B
Unverwundbar	800EF49C 000B
Power-Up voll	800D8648 0004

PS DIVER'S DREAM

EFFEKT	CODE
Max. LP	800C101C 423E
	800C101E 000F
Max. HP	800C101A 0384
Max. Munition	800C1024 03E7
Luft	800C1014 1C20
Leprous	800C1026 03E7
Harpunen	800C1028 03E7
Flanker	800C102A 03E7
Layer	800C102C 03E7
Monster	800C102E 03E7
Alle Schätze	800C0FA0 FFFF
	800C0FA2 FFFF
	800C0FA4 FFFF
	800C0FA6 FFFF
	800C0FA8 FFFF
	800C0FAA FFFF
	800C0FAC FFFF
	800C0FAE FFFF
	800C0FB0 FFFF
	800C0FB2 FFFF

PS STAR WARS EPISODE 1

EFFEKT	CODE
Munition	8004E316 3C00
Max. Macht	800B87DC 1000
Energie:	
Obi-Wan	300B89D0 0064
Qui-Gon	300B8A1C 0064
Panaka	300B8A68 0064
Amidala	300V8AB4 0064

PS R/C STUNT COPTER

EFFEKT	CODE
Unendl. Zeit	8009F144 22B7
Training bestanden	800C3BAC FFFF
	800C3BAE FFFF
	800C3BB0 FFFF
	800C3BB2 FFFF
	800C3BB4 FFFF
	800C3BB6 FFFF
	800C3BB8 FFFF
	800C3BBA FFFF
	800C3BBC FFFF
	800C3BBE FFFF
Einzelspieler und alle Hubschrauber	800C3B94 0303
	800C3B96 0303
	800C3B98 0303
	800C3BA0 0303
	800C3BA2 0303

PS SLED STORM

EFFEKT	CODE
Geld	800C2664 FFFF
Versuche	8006DB58 3C00
Alle Strecken:	
Open Mountain	800D6AFA 0E02
	800D6B00 0305
Snocross	800D6B0E 0A0C
Extrafahrer:	
Sergej	300C2EC4 0001
Jackal	300C2EC6 0001
Nebelmodus	300C2EBC 0001
Nachtmodus	300C2EBE 0001

Codes sind immer gerne gesehen, allerdings mit einigen Einschränkungen: Für indizierte Spiele können wir natürlich nichts mehr veröffentlichen. Auch für Codes zu uralten Staubfängern ist ebenso kein Platz wie für ellenlange Listen, die nur beschreiben, was eine Zahl im Code für Auswirkungen hat.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



PS Die Anleitung von "Tony Hawk" verrät Euch für jeden Skater nur einen Spezialtrick? Kein Problem, dank flotter Hilfe von Activision findet Ihr hier alle coolen Spins, Flips und Grinds der Profis! *us*

Bob Burnquist
Backflip: ↑ ↓ ●
One Footed Smith: → → ▲
Burntwist: ← ↑ ▲

Geoff Rowley
Backflip: ↑ ↓ ●
Double Hardflip: → ↓ ■
Dark Slide: ← → ▲

Bucky Lasek
Kickflip McTwist: → → ●
Fingerflip Airwalk: → ← ●
Varial Heelflip Judo: ↓ ↑ ■

Chad Muska
Front Flip: ↓ ↑ ●
One Foot 5-0 Thumpin': → ↓ ▲
360 Shove-it Rewind: → → ■

Kareem Campbell
Front Flip: ↓ ↑ ●
Casper Slide: ↑ ↓ ▲
Kickflip Underflip: ← → ■

Andrew Reynolds
Backflip: ↑ ↓ ●
Heelflip to Blundslide: ↓ ↓ ▲
Triple Kickflip: ← ← ■

Rune Glifberg
Kickflip McTwist: → → ●
Christ Air: ← → ●
Front/Back Kickflip: ↑ ↓ ■

Tony Hawk
Kickflip McTwist: → → ●
540 Board Varial: ← ← ■
360 Flip to Mute: ↓ → ■
The 900: → ↓ ●

Jamie Thomas
Front Flip: ↓ ↑ ●
One Foot Nosegrind: ↑ ↑ ▲
540 Flip: ← ↓ ■

Elissa Steamer
Backflip: ↑ ↓ ●
PrimoGrind: ← ← ▲
Judo Madonna: ← ↓ ●

Mehr über den versteckten Polizeiskater "Officer Dick" und seine Tricks findet Ihr bei den "Last Resort"-Cheats.

SHADOW MAN

PLAYERS GUIDE, LETZTER TEIL



Auf geht's zum Endspurt: Im letzten Teil unserer Lösungshilfe führen wir Euch zu den restlichen dunklen Seelen sowie zu Legion und seinen Massenmördern. Viel Spaß und gruselige Stunden. *os*

Pfade der Schatten

Begebt Euch zu dem Tor, wo Ihr **Le Soleil** gefunden habt (Spiralgang nach unten, Sargtor Level 4, rechts halten, Sargtor Level 5). Springt die Treppen runter und lauft in den nächsten Level.

Asyl: Spielzimmer

Springt in den Blutsee, wendet Euch nach rechts, taucht durch den Tunnel, klettert nach oben, hüpft auf die andere Säule und benutzt **Jacks Schlüssel**. Schwimmt durch die neu entstandene Öffnung, steigt aus dem Pool und lauft an **dieser Stelle (Bild 1)** nach links. Durchquert zwei Türen, geht über die Holzbrücke, biegt links ab, lauft durch die Pentagramm-Türen und holt Euch dahinter den zweiten **Wundspreitzer**. Geht zurück und nehmt die andere Tür. Lasst Euch nach unten fallen, dreht Euch rechts und lauft den Gang entlang. Nach der Tür rechts, links halten und in den Glasgang zum Warppunkt (Lukes Bärsymbol). Begebt Euch erneut zu der **Holzbrücke**, springt rechts runter, steigt aus dem Blut und haltet Euch rechts. Erledigt die Schützen und lauft rechts runter zur **dunklen Seele**. Warpt Euch zurück in den Glasgang, geht wieder zur Brücke und springt diesmal links hinab. Klettert in den Tunnel mit dem Ventilator, steigt den Blutwasserfall hoch und holt Euch links am Ende des Ganges die **dunkle Seele**. Lauft zurück und schießt auf diesen **Stein (Bild 2)**. Taucht die Röhre entlang, steigt aus dem Pool und geht durch den Gang rechts. Erklimmt in der Röhre den Blutwasserfall, folgt dem Gang und holt **zwei dunkle Seelen**. Geht den Weg zurück und in den gelbfarbigen Gang. Lauft zu dem Blutbecken und steigt an **dieser Stelle (Bild 3)** heraus. Folgt dem Weg bis zu einem großen Raum. Ignoriert die Konsole, lauft rechts die Rampe hoch und durch die Tür. Weiter bis zur letzten Tür, wo Ihr Jacks Schlüssel benutzt – der Wasserspiegel steigt. Schwimmt in dem Raum rüber bis zu einer Röhre. Lauft den Gang bis zum Ende durch, nehmt die letzte Tür und holt Euch einen Raum weiter die **dunkle Seele**. Nehmt die Tür links davon, begebt Euch nach unten und benutzt die Konsole: Das Monster ist frei. Lauft dann zurück, wo Ihr die dunkle Seele ergattert habt und bedient die Konsole. Lauft in diese Richtung weiter und holt Euch im nächsten Raum die **dunkle Seele (Bild 4)**. Geht zurück in den Raum, wo Ihr den Wasserstand verändert habt, und schwimmt durch die Röhre am Boden. Am anderen Ende benutzt Ihr Jacks Schlüssel. Lauft durch die Öffnung, lasst Euch fallen und schwimmt ans andere Ende des Raumes. Nehmt die Tür unten, geht weiter in die nächste Halle und gleich links in diesen **Raum (Bild 5)**. Holt Euch die **dunkle Seele** und setzt Euren **Akkumulator** in die mittlere Konsole. Geht anschließend raus und die Rampe nach oben. Legt den Hebel um und die **dunkle Seele** gehört Euch.



Tempel des Feuers

Schwimmt durch den Blutsee Richtung Levelanfang und sucht in den Gängen das **Sargtor Level 5**. Dahinter findet Ihr das **Flambeau (Bild 6)**. Damit lassen sich die mit Flammen verzierten Lederhäute verbrennen.

Pfade der Schatten

Öffnet Sargtor Level 6 (hinter Le Soleil, Sargtor Level 5) und betretet den Tempel.

Tempel der Prophezeiung

Lauft bis zu diesem **Raum (Bild 7)**, aktiviert den Schalter links von der Statue und klettert an dem Wasserfall nach oben zur **dunklen Seele**. Verlasst den Raum durch die andere Tür, arbeitet Euch durch die nächsten drei Hallen bis zur zweiten Statue. Sucht den Schalter und holt Euch via Seil die **dunkle Seele**. Verlasst die Halle, durchquert die nächsten Räume bis **hierher (Bild 8)**. Zieht links hinten den Hebel, der die Treppen erscheinen lässt und holt Euch oben die **dunkle Seele**. Geht die andere Tür raus und lauft drei Räume weiter bis zu dieser **Stelle (Bild 9)**. Aktiviert die beiden Schalter, um die **dunkle Seele** zu erreichen. Springt im nächsten Raum (mit Hammer) über die Treppen nach oben zum **Altar**. Steckt Euer **Baton** in den Stein und nehmt die **dunkle Seele**. Teleportiert Euch via Altar wieder zurück, geht in den angrenzenden Raum und klettert an dem Blutwasserfall nach oben zur **dunklen Seele**. Lauft weiter, hüpft nach unten, klettert an der folgenden Säule nach oben und springt rechts in die Nische. Folgt dem Gang bis zu diesem **Raum (Bild 10)**. Betätigt den Schalter zweimal, dann hoch, zum Schalter hangeln und drücken. Runter, zweimal Schalter betätigen, hoch und die **dunkle Seele** holen. Runter, Schalter dreimal drücken, durch Tür und Brücke in den nächsten Raum. Betätigt die vier Schalter und holt Euch die **dunkle Seele** über den Wandsims. Nehmt dann den rechten Weg, schiebt den Feuerblock beiseite und lauft oben über die Brücke in diesen **Raum (Bild 11)**. Drückt die vier Schalter und holt oben die **dunkle Seele**. Lauft durch die zweite Tür und springt über den bewegten Steinblock auf die andere Seite zum Labyrinth. Sucht den Sims zum Hochklettern und verlasst den Raum durch die obere Tür. Geht durch die Zelttüren und springt **hier (Bild 12)** mit einem kräftigen Satz auf die Plattform. Lauft weiter in den Ring, wo Ihr die **Tätowierung Marcher** erhaltet. Dreht Euch in Richtung Tattoo-Vorrichtung, nehmt die linke Tür zur **dunklen Seele** im Eisenkäfig. Lauft zurück, geht durch die andere Tür, drückt an der Steinsäule den Schalter und ergattert die **dunkle Seele**. Begebt Euch dann zu diesem **Raum (Bild 13)**. Hängt Euch an den Hebel, spurtet auf die andere Seite nach oben und kassiert die **dunkle Seele**. Warpt zurück zum Beginn des Levels, dreht Euch um und lauft in den Gang zum Sargtor Level 7. Dahinter findet Ihr das **Marteau (Bild 14)**, mit dem Ihr die Trommeln schlagen könnt.

Tempel des Lebens

Sucht die Gänge nach **zwei dunklen Seelen** ab, die sich nach dem Altar im rechten Bereich befinden. In der Nähe entdeckt Ihr einen Lavastrom – mit Plattformen und schwimmenden Eisengittern – der in Richtung Levelanfang führt. Am Ende befindet sich ein Sargtor Level 6, dahinter das **Voodoo-Schild Enseigne**.

Asyl: Tor

Springt rechts die Brücke runter und über die Lava zur **dunklen Seele**. Folgt dem Weg nach oben und biegt links ab zur **dunklen Seele**. Lauft zurück, geradeaus nach unten bis zu **dieser Stelle (Bild 15)**. Lauft geradeaus drüber, überquert die folgenden Brücken und holt die **dunkle Seele**. Zurück über zwei Brücken in den Gang gegenüber zur **dunklen Seele**. Dann wieder zur Brücke, runterspringen und **dunkle Seele** einsacken.

Kathedrale des Schmerzes

Dreht Euch um, lauft durch zwei Türen und haltet Euch rechts. Geht ganz nach unten, dann links an rotierenden Messern vorbei und anschließend rechts weiter. Am Vorsprung nach oben, an den Messern vorbei, hinten hochspringen und über das Rohr mit Klingen laufen. Hinten hochziehen und rechts abbiegen. Nehmt die erste Rampe nach oben und geht geradeaus in den braunen Gang zur **dunklen Seele**.

Tempel des Feuers

Dreht Euch um und durchquert die beiden folgenden Räume. Springt im dritten (zwei schwingende Hammer) nach unten rechts und folgt diesem **Weg (Bild 16)** nach oben zur **dunklen Seele**. Lauft zurück und nehmt den Weg gegenüber. Im

LAST RESORT

Raum dahinter erklimmt Ihr das erste Stockwerk und springt zur Nische mit dem **Schalter**. Geht dann ganz nach oben und hüpft von dort zur zweiten Nische mit dem **Feuerblock**. Schiebt ihn zur Seite und nehmt die **dunkle Seele**.

Asyl: Käfigpfade

Springt runter in die Lava und haltet Euch links. Geht nach oben geradeaus durch die Tür. In dem Raum mit dem hellen Bereich an der rechten Seite geradeaus weiter. Im Raum dahinter holt Ihr Euch die erste **dunkle Seele** via Seil **(Bild 17)**. Am Seil zurück und zu der Cadeaux rüberspringen. Hüpft von hier Richtung Wand an den Sims und hangelt Euch nach rechts zur **dunklen Seele im Käfig (Bild 18)**. Zurück zum Sims, rechts weiter, Gang nach unten laufen und die **dunkle Seele** im Käfig holen. Begebt Euch zurück in den Raum mit den beiden Seilen und lauft in den braunen Gang. Im großen Raum dahinter (mit den schrägen Aufzügen) findet Ihr **zwei dunkle Seelen**. Die erste rechts erreicht Ihr mit einem Sprung über das Geländer. Springt dann nach oben, geht in den angrenzenden Raum und aktiviert den Käfig. Wartet bis dieser nahe bei Euch ist, springt an das Seil und hangelt Euch zur zweiten **dunklen Seele** auf der Steinsäule.

Asyl: Spielzimmer

Lauft im Glasgang Richtung Durchgang ohne Tür, biegt rechts ab und rennt geradeaus bis in den Raum, wo links das Monster eingesperrt ist. Geht hier durch die Tür in den Nebenraum und klettert in diese **Röhre (Bild 19)**. Folgt dem Gang und biegt an der Abzweigung rechts ab. Erledigt das **Monster** und eine **dunkle Seele** gehört Euch. Klettert wieder zurück, nehmt den anderen Gang zur nächsten **dunklen Seele**. Warpt anschließend zum Tempel der Prophezeiung und verlasst den Level. In dem Raum mit dem Lavasee sowie den Holzbauten haltet Ihr Euch links und lauft den schmalen Gang nach unten. Dort findet Ihr ein Sargtor Level 7 und das letzte Teil von L'Eclipser: **La Lune (Bild 20)**. Begebt Euch zu Nettie.

Bayou Paradis, Louisiana

Nachdem Nettie das Ritual vollzogen hat, holt Ihr Euch **sieben dunkle Seelen**: Zwei findet Ihr gleich in der **Kirche**. Geht dann raus zu dem **Altar**, steckt das **Baton** hinein und nehmt die dunkle Seele. Zurück und Richtung **Gruft**: Lauft die gleiche Route, wie zur Schrotflinte (siehe Teil 1) und Ihr findet nach dem Abgrund mit dem Seil eine dunkle Seele in dem **Haus** rechts. Weiter zu dem **versunkenen Schuppen** (wo die Schrotflinte versteckt war) und der dunklen Seele. Die beiden anderen Seelen findet Ihr zu **Anfang des Levels** und im **Stollen unter dem gestrandeten Boot**. Warpt zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, erklimmt die Holzbauten und betretet das Sargtor Level 7.

Asyl: Lavadukte

Klettert links hinten an den Vorsprüngen nach oben und lauft in den Gang linker Hand. Lauft am Ende links die Treppen hoch und haltet Euch im nächsten Raum rechts an der Wand. Folgt dem Weg zur **dunklen Seele**. Betätigt den Hebel, verlasst den Raum, geht die Treppe hoch und rechts hinten durch die Türen zum Warppunkt. Lauft die Treppe nach unten, legt den Hebel um und die Maschine setzt sich in Bewegung. Steigt auf die drehende Plattform und holt Euch in der folgenden Nische die **dunkle Seele**. Steigt erneut auf und fahrt ein kurzes Stück weiter. Springt runter und lauft die Treppe abwärts, bis Ihr einen großen Raum erreicht. Hüpft von diesem **Klumpen (Bild 21)** aus nach oben auf die Kisten und von dort zur **dunklen Seele** weiter. Lasst Euch nach unten fallen und geht über die Treppen nach oben. Arbeitet Euch in diesem **Raum (Bild 22)** über die Rampen nach oben und via Stahlträger auf die andere Seite. Biegt anschließend rechts ab, springt nach unten und holt die **dunkle Seele** auf dem Kistenstapel. Warpt Euch dann zum Ausgangspunkt und geht durch die Tür. Haltet Euch im nächsten Raum rechts (nicht die Treppe runter!) und folgt dem Gang, bis Ihr den Levelanfang erreicht. Lasst Euch nach unten fallen und lauft in diesem **Gang (Bild 23)**. Benutzt an der Konsole links an der Wand Jacks Schlüssel. Springt auf der gegenüberliegenden Seite nach oben durch das Schott und holt Euch die **dunkle Seele**. Lauft den Weg zurück und haltet Euch rechts auf der Lava. Nach einigen Biegungen findet Ihr die nächste **dunkle Seele**. Warpt zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, klettert nach oben und öffnet das Sargtor Level 8.

Tempel des Blutes (Nager)

Sucht die **Schalter** links unten und rechts oben. Klettert nach oben und betretet den Tempel. Springt auf die Insel mit der **dunklen Seele** und drückt die beiden **Schalter** links und rechts auf den Plattformen. Geht über die Stufen nach oben zurück und hangelt Euch an der linken Seite **(Bild 24)** an dem **Sims** nach rechts. Im nächsten Raum betätigt Ihr den **Schalter einmal** und lauft dann durch die Öffnung. Springt nach unten, schiebt rechts den Block in das Loch und drückt den Schalter links in der Nische dreimal. Lauft den Gang weiter und betätigt den **zweiten Schalter**, der ein Seil erscheinen lässt. Sucht dann den Aufgang im Eck, kämpft Euch durch diesen **Raum (Bild 25)** und hangelt Euch zur **dunklen Seele**. Begebt



LAST RESORT

Euch dann zurück in den Anfangsraum. Drückt den **Schalter dreimal**, lauft durch die rechte Öffnung und betätigt den **Schalter**, der die Wasserfälle aktiviert. Geht zurück und betätigt den **Schalter einmal**. Lauft durch die Öffnung, rechts bleiben und vom Wasserfall aus die **dunkle Seele** holen. Warpt zum Anfangspunkt und erklimmt den **Sims** an der rechten Seite. Im Raum mit dem schwingenden Hammer springt Ihr von der **hochsteigenden Säule** nach rechts oben auf den Vorsprung. Hüpft über die Plattformen Richtung Steinköpfe. Geht rechts in den Durchgang, dann rechts um die Ecke – diesen **Schalter** drücken **(Bild 26)**. Lauft zurück und lasst Euch zu den Köpfen runterfallen. Über die Plattformen erreicht Ihr einen Schalter und den nächsten Raum, wo Ihr Euch an diesem **Sims (Bild 27)** nach links hangelt. Lauft im nächsten Gang hinten links runter, betätigt den Seilschalter, lauft durch die Tür und hangelt Euch an den Messern vorbei in die angrenzende Halle. Springt dort in die Lava zur **dunklen Seele**. Dreht Euch um und lauft unter der Bodenplatte hindurch in den **Tattooraum**. Sucht die **fünf Schalter** und empfangt die letzte **Gad**. Danach werdet Ihr zur nächsten **dunklen Seele** geschleudert. Geht anschließend in diesen **Raum (Bild 28)** und taucht unter der dunklen Seele in die nächste Halle. Der Spiralgang führt Euch zu dieser **Seele**. Warpt zurück und geht rechts oben durch die **blaugraue Tür**. Betretet den Raum, in dem der Hammer die Brücke umgeworfen hat. Lauft darüber in die angrenzende Halle und drückt alle **Schalter**. Warpt zurück und begebt Euch in diesen **Raum (Bild 25)**. Lauft nach oben, springt in die Lava, schwimmt links in die Nische und drückt den **Schalter**. Lauft dann in die andere Nische und drückt den **zweiten Schalter**. Der steigende Wasserspiegel befördert Euch zur **dunklen Seele**.

Tempel des Lebens

Lauft in Richtung Tempel der Loa (siehe Teil 1). Sucht links in den Lavadurchgängen die letzte **dunkle Seele**.

Tempel des Feuers

Lauft Richtung Tattooraum. Springt im zweiten Raum (klein mit drei Säulen) in die Lava. Dort findet Ihr zwei **Durchlässe**. Nehmt die Öffnung links, löst die Schalterrätsel und hangelt Euch über die Seile weiter voran. In der Mitte des zweiten Raumes lasst Ihr Euch in die Tiefe fallen. Über die Treppe erreicht Ihr die **dunkle Seele**. Geht zurück und nehmt die rechte Öffnung. Schwimmt durch die beiden Becken und drückt diesen **Schalter (Bild 29)**. Lauft durch die geöffnete Tür und betätigt den **zweiten Schalter**. Schwimmt in Richtung drehende Messer und lauft dort nach oben. Lasst Euch von der Brücke nach unten fallen, steckt das **Baton** in den Altar und holt die **dunkle Seele** auf der Plattform.

Asyl: Lavadukte

Springt nach links in den Pool und taucht in den Durchgang. Benutzt Jacks Schlüssel in der **zweiten Konsole** (im Raum mit der Luke). Klettert nach oben, lauft den Gang nach unten und holt die **dunkle Seele**. Warpt zurück, springt nach rechts in den Pool, taucht durch den langen unterirdischen Gang und nehmt an der Abzweigung die rechte Route. Steckt in die zweite Konsole Jacks Schlüssel. Lauft den Gang weiter, bis Ihr eine Lagerhalle mit Kisten erreicht. Arbeitet Euch über die Stapel von der linken **Öffnung (Bild 30)** hoch auf die Brüstung. Geht rechts den Gang runter zur **dunklen Seele**. Lauft zurück, geht durch die obere Öffnung und benutzt Jacks Schlüssel. Schwimmt anschließend in den **rechten Abzweig** und taucht dem Lavarechen hinterher, bis rechts eine weitere **Route** erscheint. Taucht hindurch, steigt aus dem Blut und benutzt Jacks Schlüssel in der zweiten Konsole. Lauft dann die Treppe hoch, Treppe runter, Gang entlang, Treppe hoch und mit dem drehenden Lavarechen zur letzten **dunklen Seele** fahren. Warpt anschließend zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, erklimmt die Holzstege und öffnet das Sargtor Level 9.

Asyl: Unterstadt

Lauft zwischen den Türmen entlang, bis Ihr den Warppunkt erreicht. Haltet Euch rechts und Ihr gelangt an **diese Stelle (Bild 31)**. Klettert rechts die Vorsprünge nach oben und hüpft über das **Metallrohr** zu der Tür gegenüber. Im angrenzenden Raum benutzt Ihr unten Jacks Schlüssel. Springt über die Konsolen und das Gitter auf den drehenden **Propeller**. Lasst Euch im Kreis drehen und hüpft in den Gang auf gleicher Höhe. Springt am Ende nach unten und benutzt Jacks Schlüssel. Erklimmt dann den ersten Propeller und lauft in den Gang auf gleicher Höhe. Durchquert den folgenden Raum, biegt links ab und holt Euch in der Kapelle den letzten **Wundspreitzer**. Lauft zurück und dort, wo Ihr vorher links abgebogen seid in die andere Richtung. Öffnet die Tür, benutzt Jacks Schlüssel, springt nach unten und nehmt die **dunkle Seele**. Hüpft unten über die Kisten in den Gitterraum, geht durch die Türen und Ihr erreicht wieder das Metallrohr. Nehmt nun den gleichen Weg wie vorher und springt im zweiten Propellerraum auf die **höchste Ebene**. Von hier weiter in den Gang und nach unten zur **dunklen Seele**. Hüpft über die Brüstung nach unten zur Tür. Springt zum Turm gegenüber, geht durch die Tür und benutzt Jacks Schlüssel in diesem und im angrenzenden Raum, um die Türen zu öffnen. Lauft hier **(Bild 32)** über die **Brücke** zum nächsten Turm und von dort zum angrenzenden rechts. Geht durch die Tür, klettert über die Kisten nach oben, springt über das Geländer, erledigt im nächsten Raum das **Monster** und die **dunkle Seele** gehört Euch.

Asyl: Maschinenblock

Warpt zu den Käfigpfaden, steigt in die Seilbahn und Ihr erreicht den Maschinenblock. Lauft vom Warppunkt aus nach vorne und links durch die Tür. Springt nach unten, erledigt die Zombies, geht nach oben und über das Seil auf die andere Seite. Haltet Euch rechts, Rampe runter und dem Gang folgen, bis Ihr diese **Säulenschlösser** erreicht **(Bild 33)**. Stellt mit Jacks Schlüssel die violetten Wassersäulen auf die Höhe **5-5-5** ein.

Kathedrale des Schmerzes

Nehmt den zweiten Gang links (mit Schwertsymbol), benutzt den **Wundspreitzer** in der Körperhälfte und warpt hindurch.

Down Street Station

Nehmt Jacks Tagebuch, verlasst den Raum und taucht durch die Röhre. Folgt dem Gang und der Wendeltreppe nach oben. Arbeitet Euch durch das lineare System von Gängen, U-Bahn-Schächten und Abwasserkanälen. Sammelt auf Eurem Weg einen **Akkumulator** ein, erledigt Jack the Ripper, holt Euch die **dunkle Seele** sowie das **Prisma** und setzt es in diesem **Raum (Bild 34)** ein, welcher sich nicht weit entfernt befindet. Geht durch den Ofen ins Asyl.

Asyl: Maschinenblock

Lauft nach unten und benutzt Jacks Schlüssel. Geht die Rampe hoch und springt in die Öffnung. Rennt den Gang entlang, haltet Euch rechts und lauft über die Röhren weiter. Folgt dem Weg bis zu einem großen Raum. Betätigt den Hebel und erledigt das **Monster**: Der Lohn ist eine **dunkle Seele**. Lauft weiter und das **zweite Monster** stellt sich zum Kampf, was Euch eine **dunkle Seele** bringt. Folgt dem Gang zum dritten **Monster** mit **dunkler Seele**. Arbeitet Euch bis nach oben zum **Säulenschloss (1-2-4)**.

Kathedrale des Schmerzes

Nehmt den ersten Gang rechts, benutzt den **Wundspreitzer** und warpt hindurch.

Mardant Street, Queens, NY

Lauft durch die ersten Räume, klettert ins Erdgeschoss bis zum Warppunkt. Lauft durch diese **Öffnung (Bild 35)** und holt Euch hinter einem Bretterverschlag die **Taschenlampe**. Geht zurück und durch die mit zwei Kisten versperrte Öffnung. Lauft durch die Gänge, schießt ein Eisen-

gatter auf und klettert in den ersten Stock. Durchsucht die Etage nach diesem **Schalter (Bild 36)**, der den Aufzug in Gang setzt. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und haltet Euch rechts. Springt über das Loch, haltet Euch links, bis Ihr einen **holzverkleideten Gang** erreicht. Lauft diesen weiter, sackt den **Akkumulator** ein, sucht einen Blutwasserfall in der Nähe, klettert hoch und folgt den Gängen bis unters Dach. Erledigt den Killer und sammelt die **dunkle Seele** sowie das **Prisma** auf. Sucht das Prismator, mit dem Ihr in den Maschinenblock gelangt.

Asyl: Maschinenblock

Legt rechts oben den Schalter um, lauft die Rampen hoch und hangelt Euch an dem Seil zur Plattform. Geht durch die rechte Tür, springt nach unten, benutzt rechts hinten Jacks Schlüssel und erledigt das **Monster**, um die **dunkle Seele** zu erhalten. Geht Richtung Durchgang, der zweite Monsterkäfig öffnet sich. Erledigt die **Bestie** und sackt die **dunkle Seele** ein. Folgt anschließend den Gängen bis zum **Säulenschloss (3-1-2)**.

Kathedrale des Schmerzes

Lauft geradeaus durch die Türen, benutzt den **Wundspreitzer** und warpt hindurch.

Gardelle County Jail, Texas

Sucht in den Gängen die abgehackte Hand mit der **Code-Karte (Bild 37)**, benutzt sie in dem **Kartenleser**, warpt zurück in die Kathedrale und nehmt den ersten Gang links. Warpt durch den Körper, erledigt den **Killer** und sammelt die **dunkle Seele** ein. Zurück in die Kathedrale und zweiten Gang rechts benutzten. Erledigt den **Killer**, nehmt die **dunkle Seele**, holt Euch im ersten Stock das **MG**, lauft den Gang nach unten in den Keller und benutzt die **Code-Karte**. Durchsucht die Gänge nach einem **zweiten Kartenleser**. Warpt in die Kathedrale und nehmt ersten Gang links. Sucht die Gänge nach **zwei weiteren Kartenlesern** ab (einer in der Nähe von lauten Maschinengeräuschen), sackt eventuell die **zweite Schrotflinte** ein, steigt ein Stockwerk hoch und holt Euch einen **Akkumulator**. Daneben benutzt Ihr die **Code-Karte**. Lauft dann von dem Raum, in dem Ihr Milton Pike besiegt habt in Richtung **Eisenschiebetür**, wo Ihr einen Akkumulator gefunden habt **(siehe Teil 2)**. Im selben Gang ist jetzt eine Aufzugstür offen, die nach unten führt. Orientiert Euch an den **gelb markierten Wänden**, um **Viktor Batrachian** zu finden. Erledigt Ihn, sammelt **dunkle Seele** sowie **Prisma** ein und gelangt über das Tor in den Maschinenblock.

Asyl: Maschinenblock

Links und rechts findet Ihr zwei Konsolen für Jacks Schlüssel. Lauft dann den Gang entlang, betätigt den Hebel, tötet die beiden **Monster** und sackt die beiden **dunklen Seelen** ein. Benutzt Jacks Schlüssel hinten rechts und springt über die roten Käfige zu der Luke. Folgt dem Weg und klettert hoch auf die Röhre mit den rotierenden Messern. Lauft geradeaus, benutzt Jacks Schlüssel, folgt dem Gang und erledigt das **Monster**, um die **dunkle Seele** zu erhalten. Drückt anschließend rechts oben den Schalter, lauft weiter nach oben, benutzt Jacks Schlüssel und geht zurück zu dem Käfig. Steigt in den Käfig und fahrt damit in den nächsten Raum. Lauft um den Käfig herum, geht durch die Türen und holt Euch diese beiden **dunklen Seelen (Bild 38)**. Lauft zurück, die Rampe hoch, betätigt Schalter und erledigt das **Monster** für die **dunkle Seele**. Rennt nach oben, benutzt Jacks Schlüssel, legt den Hebel im Nebenraum um und klettert in den geöffneten Schacht. Lauft den Gang zum **Säulenschloss (2-4-5)**.

Asyl: Spielzimmer

Lauft geradeaus, biegt rechts ab und nehmt die folgende Tür links. Folgt dem Gang und geht durch die linke Tür. Steckt **zwei Akkumulatoren** in die mittlere Konsole und nehmt den **Violator**. Habt Ihr noch einen Akku, dann steckt ihn in die linke Konsole für Violator-Munition.

Tempel des Blutes (Nager)

Begebt Euch in diesen **Raum (Bild 26)**. Lauft über die gesenkten Köpfe, geht durch den Höhlengang, öffnet das Sargtor Level 9 und nehmt die **Kalebasse (Bild 39)**. Sprengt in diesem **Raum (Bild 40)** die Bodenplatte auf. Lauft den Gang entlang zur **dunklen Seele**. Warpt zum Anfang und geht in die Tür links auf der Schräge mit den Treppen. Benutzt Eure Voodoo-Waffen, um den Durchgang zu öffnen. Lauft die Treppen hoch, sprengt den Deckel und holt die **dunkle Seele**.

Bayou Paradis, Louisiana

Neben der Kirche findet Ihr eine **verzierte Bodenplatte** zum Sprengen. Folgt dem Gang zur **dunklen Seele**.

Tempel des Feuers

Dreht Euch um, lauft durch die Türen und sprengt die verzierte Platte. Folgt den Gängen zur **dunklen Seele**.

Tempel der Prophezeiung

Lauft die Treppe nach unten, sprengt die Platte und nehmt die **dunkle Seele**.

Reich der Toten: Marktore

Klettert links den Blutwasserfall nach oben, öffnet das Sargtor Level 10 und holt Euch den **zweiten Violator**.

Asyl: Maschinenblock

Lauft durch die Maschine und folgt Luke zum **entscheidenden Kampf**...


21

22

23

24

25

26

27

28

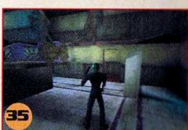
29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

NEXT TIME


Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Schon vor 60 Monaten trampelte Donkey Kong durchs virtuelle Nintendo-Reich – damals als grafisch überragendes Jump'n'Run für Super NES. Weniger erfolgreich gestaltete sich die Zukunft der 'Interactive Movies', von uns mit einem sechsseitigen Feature gewürdigt; mit CDi und Mega-CD starben auch die puren FMV-Spielchen. Bei den Spieletests zockte das Super NES die höchsten Wertungen ab: 90% für "Final Fantasy 3", 86% für "Secret of Mana", dazwischen ein "FIFA 95" für Mega Drive mit 89% Spielspaß. Den meisten Ärger bereitete uns jedoch der Test von "Aliens vs. Predator" für Atari Jaguar – allzu eingefleischte Raubkatzen-Fans wollten unsere 58%-Meinung nicht teilen und regten sich (nicht nur) in Leserbriefen heftig auf.


Dr. Greg Zeschuk, (Präsident von Bioware)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Wasteland (Electronic Arts, 1988)
"Das Optimum in nicht-linearem Rollenspiel. Vor dem Ende der Welt würde ich noch mal mit meinen Charakteren zur Zitadelle hetzen, wo sie dann von den Mönchen mit den Ionenkanonen zerfetzt würden. Oder ich ginge noch mal nach Las Vegas, um dem Scorpiotank gegenüberzutreten."

2. Wizardry 1 (Sir-Tech, 1981)
"Ich bin, um meine Charaktere aufzubauen, immer in einem bestimmten Sektor im ersten Level herumgehangen. Mein Kumpel und ich nannten diese Ecke 'Schwächler-Korridor'. Dahin würde ich noch mal gehen und die 'Murphy-Geister' besuchen, die Du dort finden kannst."

3. Adventure (Atari, 1979)
"Das großartigste und gleichzeitig simpelste Spiel aller Zeiten. Ich würde schnell das Labyrinth nach dem berühmten goldenen Pfeil absuchen, die drei furchteinflößenden, entenförmigen Drachen erledigen und das Spiel gewinnen. Und das natürlich in nur ein bis zwei Minuten."

1 2000 erscheint am 1. Dezember

Die erste MAN!AC-Ausgabe mit der Jahreszahl 2000 steht ganz im Zeichen der Feste und Jubiläen. So geht es mit Riesenschritten auf Weihnachten zu – macht Euch also gefasst auf eine satte Ladung Produkte, die um Euer Kleingeld ringen. Bei uns erfahrt Ihr, ob "Tomb Raider 4" und "Crash Team Racing" die Playstation trotz Winterkälte ins Schwitzen bringen, "Soul Fighter" und "UEFA Striker" auf der Dreamcast-Wunschliste ganz oben stehen sollten und "Donkey Kong 64" (Bild) der Nintendo-Gemeinde den Advent versüßt. Aber auch wir MAN!ACs haben Grund zu feiern: Schon seit 75 Ausgaben informieren wir für Euch kompetent und kritisch über die ganze Welt der Videospiele. Freut Euch also über einen Rückblick auf sechs Jahre MAN!AC und unser großes Jubiläumsgewinnspiel. Und zu guter Letzt darf so kurz vor dem Anbruch des neuen Millenniums natürlich ein umfassender Rückblick auf die besten Spiele des Jahres 1999 nicht fehlen.





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS	Derby Stallion Ascii	Reitsimulation nicht geplant
2	PS	Resident Evil 3 Capcom	Action-Adventure 1. Quartal 2000
3	DC	Pro Soccer Club Sega	Sportspiel nicht geplant
4	GB	Dragon Quest 1&2 Enix	Rollenspiel nicht geplant
5	DC	Black Matrix A/D Nec Interchannel	Strategiespiel nicht geplant
6	PS	Turonekos Big Adv. 2 Chun Soft	Rollenspiel nicht geplant
7	PS	ISS Pro Evolution Konami	Sportspiel Januar 2000
8	PS	DD Rev. 2nd Remix Konami	Musikspiel nicht geplant
9	GB	Super Robot Taisen Banpresto	Strategiespiel nicht geplant
10	PS	Accomp. Anywhere Sony	Tamagotchi nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

"Red Bull verleiht Flügel"? Nicht ganz. Vielmehr verleiht Artdink Elefantenbullen Flügel – als Werbung für ihren Edutainment-Titel "Neo Atlas 2". Der Gestalter dieser 'abgehobenen' Anzeige sollte denn doch lieber wieder von koffeinhaltiger Limo auf grünen Tee umsteigen.

